



Une simulation globale en UPE2A

Volume 2 Illustrations et documents annexes

**Clément
LAMOTTE**

Sous la direction de Virginie ZAMPA

UFR LLASIC

Département: Science du langage et français langue étrangère

Mémoire de master 2 mention didactique des langues - 27 crédits

Parcours: Français langue étrangère et seconde (FLES) à distance , orientation
professionnelle

Année universitaire 2021-2022

Table des matières

Table des matières	3
Illustrations	5
Figure 1 : <i>Les cinq unités fondamentales pour un parcours de simulation globale. Proposition pour une durée de 40 heures</i> , Yaiche (1996, p.27)	5
Figure 2 : <i>Tableau récapitulatif des simulations globales</i> , Yaiche (1996, p.26)	5
Figure 3 : <i>Tableau récapitulatif des applications proposées en fonction des activités de communication visées ou des compétences sollicitées</i> , Silva (2008, p.190-191)	6
Figure 4 : <i>Modèle CEPAJe simplifié</i> , Alvarez et Taly (2019, p.18)	6
Figure 5 : Vue aérienne d'une des deux îles (Citipiti)	7
Figure 6 : Grille du jeu Hybrides	7
Figure 7 : Cartes "rôles" du jeu Fle garou	8
Figure 8 _ séance "météo des humeurs"	9
Documents annexes	10
Annexe 1 Tableau des apprenants	11
Annexe 2 Enquête Climat Scolaire	13
Annexe 3 Questionnaire Apprenants	19
Annexe 4 Entretiens	22
Entretien n°1	23
Entretien n°2	31
Entretien n°3	41
Annexe 5 Tableau synoptique	50
Annexe 6 Scénario pédagogique	56
Épisode 0 : la lettre	56
Épisode 1 : les identités secrètes	57
Épisode 2 : les bagages	59
Épisode 3: le voyage	61
Épisode 4: les îles	63
Épisode 5 la tempête	64
Épisode 6 : l'école de charpentier	65
Épisode 7 : la chasse au trésor	67
Épisode 8 : le marché	68
Épisode 9 : Naissance des villes	70
Épisode 10 : L'architecte	72
Épisode 11 : Action(s)	74
Episode 12 : "Fle Garou"	76
Épisode 13 : Un nouveau départ	78
Annexe 7 Documents-Supports de la simulation	80
document 1: La lettre	80
document 2: Feuille de route, présentation d'une ville	81
Document 3: Carte d'identité	82

Document 4: Fiche bagages recto-verso	82
Document 5: exemples d'images libres de droit pour le Roman-photo	83
Document 6: exemples de tuiles pour constituer la carte des îles	84
Document 7: Modèle de présentation: la faune des îles	85
Document 8: Deux bouteilles à la mer	86
Document 9: Le parchemin	88
Document 10: le trésor	89
Document 11: Différentes monnaies dans le Monde:	90
Document 12: Tract électoral	91
Document 13: Cartes "rôle" du jeu Fle Garou	92
Document 14: Météo des humeurs	93

Illustrations

Figure 1 : Les cinq unités fondamentales pour un parcours de simulation globale. Proposition pour une durée de 40 heures, Yaiche (1996, p.27)

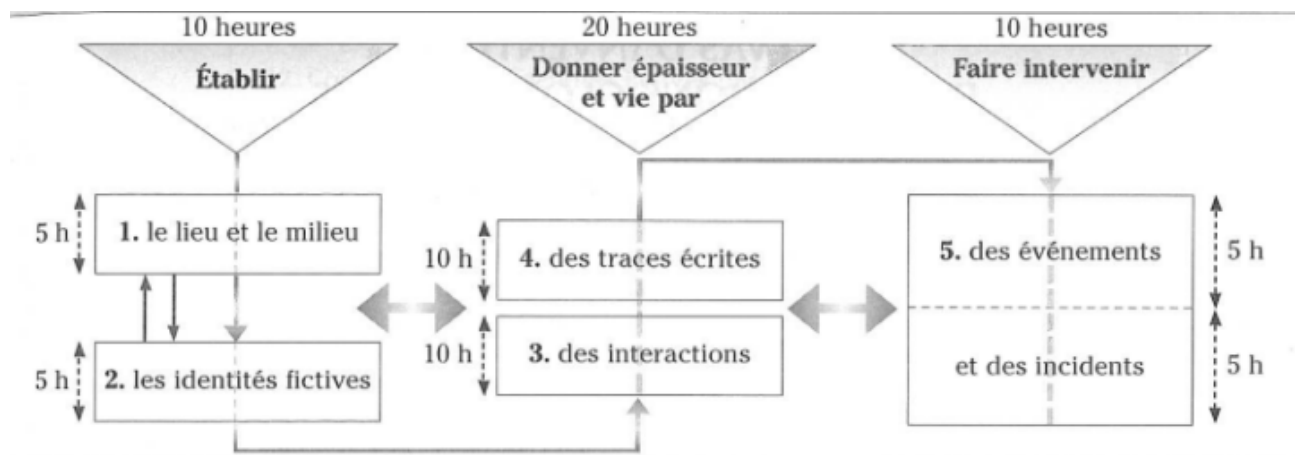


Figure 2 : Tableau récapitulatif des simulations globales, Yaiche (1996, p.26)

	PUBLIC		TYPE D'ENSEIGNEMENT			DOMINANTE				CADRE	
	Pour enfants	Pour adultes	FLM et FLE	Professionnel	Non professionnel	Réaliste	Imaginaire	Fixe	Itinérante	Cadre de l'apprenant	Hors cadre de l'apprenant
Le Village	X	X	X		X	X	X	X		X	X
Îles	X	X	X		X		X	X			X
L'Immeuble	X	X	X		X	X		X		X	X
Le Cirque	X		X		X		X	X	X		X
L'Expédition	X	X	X		X		X		X		X
La Croisière		X	X		X		X		X		X
L'Hôpital		X	X	X		X		X			X
L'Hôtel		X	X	X		X		X			X
L'Entreprise		X	X	X		X		X		X	
La Conférence		X	X	X		X		X		X	

Figure 3 : Tableau récapitulatif des applications proposées en fonction des activités de communication visées ou des compétences sollicitées, Silva (2008, p.190-191)

	Pages	Réception orale	Expression orale libre	Production orale guidée	Réception de l'écrit	Production écrite	Médiation	Interculturel	Lexique	Grammaire	Phonétique
J'ai rencontré un(e) Martien(ne) Arborescences	99 à 105	○	-	○	○	●	○	○	○	○	○
Bataille du passé La bataille	106 à 108	○	-	●	○	○	○	○	○	●	○
Bingo des chiffres Bingo à gogo	109 à 114	●	○	●	○	○	○	○	●	○	○
Ma chère moitié de texte Les cercles concentriques	115 à 118	●	○	●	●	-	○	○	○	○	○
En ce temps-là... Chacun son histoire	119 à 122	○	○	○	●	●	○	○	○	○	○
Écoutez, le dernier sera le premier Le dernier sera le premier	123 à 126	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○
Le fil brisé-glace Le fil rouge	127 à 130	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○
Le conte de fées à trous Histoire à trous	131 à 134	●	○	●	○	○	○	○	●	○	○
Verbes en main, verbes malins Jeux de mains, jeux malins	135 à 138	●	○	●	○	○	○	○	○	●	○
Bistigri Mistigri	139 à 142	●	○	●	○	-	○	○	○	○	●
Moi, je suis arrivé le premier Moi le premier	143 à 146	●	-	●	○	○	○	○	○	●	○
Intrus en Francophonie Mots intrus	147 à 152	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○
Nim des avis légitimes Nim	153 à 155	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○
Hou, hou! La peur	156 à 158	●	○	●	○	○	○	○	○	○	●
Ma tante a dit Quequ'un a dit	159 à 161	●	-	-	-	-	○	○	○	○	●
Quel personnage célèbre a bougé? Qui a bougé?	162 à 165	○	○	○	●	○	○	●	○	○	○
Rachid et Amina partent à l'école Qui cherche trouve	166 à 174	●	-	●	○	○	○	○	●	●	○
La révérence de l'interculturel La révérence	175 à 179	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○
Un, deux, trois, je raconte ma journée Un, deux, trois	180 à 183	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○
Le lynx lecteur Yeux de lynx	184 à 186	-	○	○	●	○	○	○	○	○	○

Légende
 ● Activité visée ou compétence sollicitée en priorité dans l'exemple détaillé d'application de la matrice.
 ● Activité visée ou compétence sollicitée de manière secondaire dans l'exemple détaillé d'application de la matrice.
 ○ Activité visée ou compétence sollicitée dans les variantes suggérées.

Figure 4 : Modèle CEPAJE simplifié, Alvarez et Taly (2019, p.18)

MODÈLE CEPAJE SIMPLIFIÉ			
CRITÈRES ÉVALUATIFS / DIMENSIONS	INTRODUCTION DE L'ACTIVITÉ	DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ	DEBRIEFING DE L'ACTIVITÉ
CONTEXTE	Est-ce que le lieu/institution où se déroule cette phase de l'activité peut l'affecter ?	Est-ce que le lieu/institution où se déroule cette phase de l'activité peut l'affecter ?	Est-ce que le lieu/institution où se déroule cette phase de l'activité peut l'affecter ?
ENSEIGNANT	Habilité de l'enseignant à engager les apprenants dans le jeu.	Habilité à animer le jeu et à accompagner les apprenants durant l'activité de jeu [aide à la lecture et à l'utilisation du jeu...].	Habilité à débriefer la partie jouée.
APPRENANT	Envie de s'engager dans le jeu proposé.	Habilité à utiliser et lire le jeu proposé.	Habilité à prendre du recul sur l'activité de jeu.
PÉDAGOGIE	Le jeu s'inscrit de manière cohérente et équilibrée dans le scénario pédagogique. Attendus pédagogiques ?	Le scénario d'utilisation tient-il compte des contraintes et limites du jeu ?	Le scénario pédagogique prévoit-il de passer du plaisir de jouer au plaisir d'avoir compris/appris ?
JEU	Comparatif entre le type de jeu, ses modes de représentations et les objectifs pédagogiques ou habilités visés.	Le jeu propose-t-il des systèmes d'aide, des tutoriaux, des moyens de débloquer le joueur ? L'accessibilité est-elle prévue ?	Un bilan est proposé au joueur. Le jeu propose-t-il des métriques et des moyens explicites de les lire et les utiliser ?

Figure 5 : *Vue aérienne d'une des deux îles (Citipiti)*



Figure 6 : *Grille du jeu Hybrides*







	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Figure 7 : Cartes “rôles” du jeu Fle garou

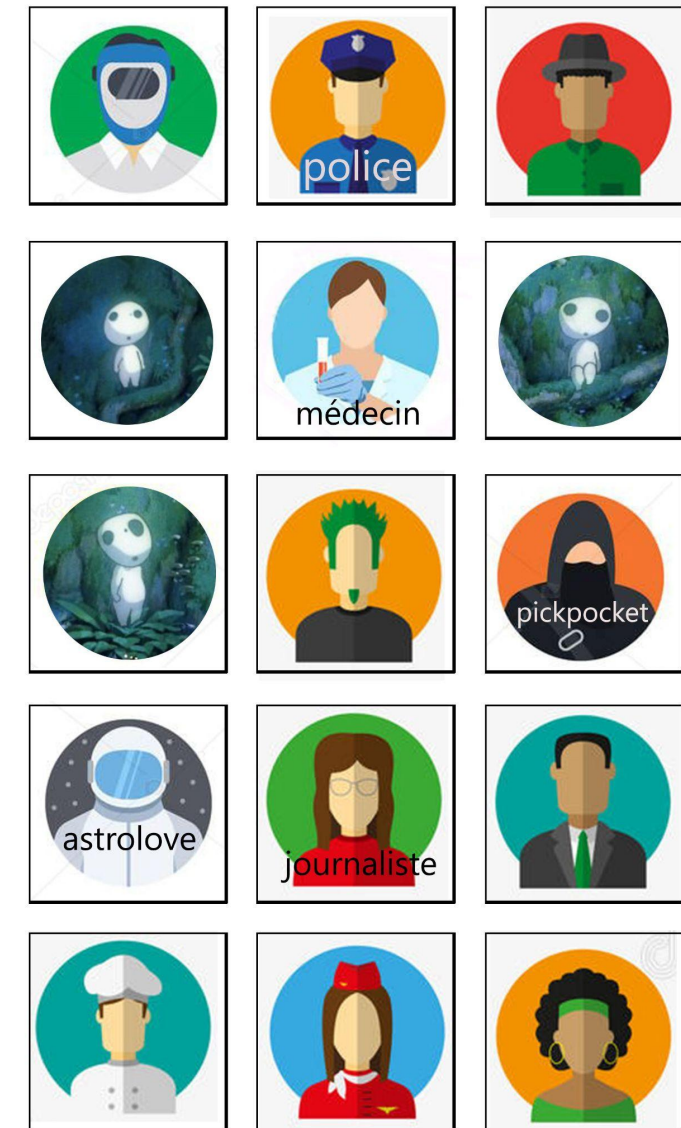
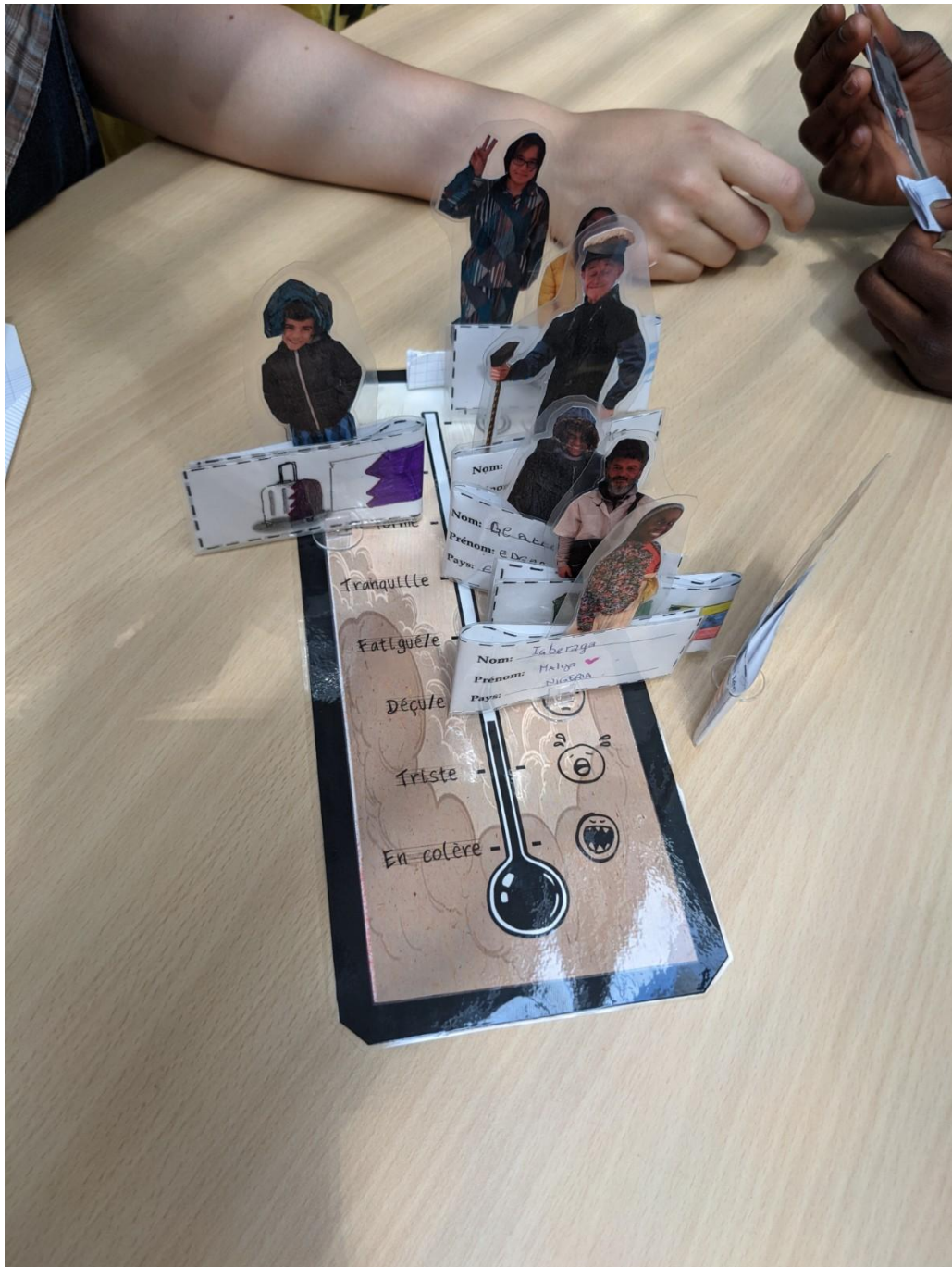


Figure 8 _ séance “météo des humeurs”



Documents annexes

Annexe 1 Tableau des apprenants

(Seuls les apprenants marqués en jaune ont participé à la simulation globale)

	Nationalité	Langues parlées	Profil d'alphabétisation	Niveaux CECRL en français	Âge et Niveau	Arrivée en UPE2A
A1	Roumaine	romani roumain français	peu alphabétisée en français	A1 (écrit) A2 (oral)	11 ans 6ème	17/12/18
A2	Roumaine	romani, roumain français	peu alphabétisée en français	A1 (écrit) A2 (oral)	11 ans 6ème	01/01/19
A3	Sénégalaise	français italien wolof	alphabétisée en italien	A2 (écrit) B1 (oral)	12 ans 6ème	04/10/21
A4	Nigériane	français anglais pidgin	alphabétisée en anglais	A2 (écrit) B1 (oral)	11 ans 6ème	02/09/20
A5	Marocaine	arabe français	alphabétisée en arabe littéraire	A2 (écrit) A2 (oral)	12 ans 6ème	01/09/21
A6	Italo-marocaine	italien arabe	alphabétisée en italien	A1 (écrit) A2 (oral)	12 ans 5ème	30/09/21
A7	Algérien	arabe français	alphabétisée en arabe littéraire	A1 (écrit) A2 (oral)	12 ans 5ème	30/09/21
A8	Arméno-russe	arménien russe anglais	alphabétisée en russe	A2 (écrit) A1 (oral)	12 ans 5ème	28/09/21
A9	Nigériane	français anglais pidgin	alphabétisée en anglais	A2 (écrit) B1 (oral)	13 ans 5ème	02/09/20
A10	Tunisien	français arabe	peu alphabétisée en français	A1 (écrit) A2 (oral)	13 ans 5ème	2018
A11	Syrien	arabe espagnol	peu alphabétisé en arabe	A1 (écrit) A2 (oral)	13 ans 5ème	21/11/20

A12	Albanais	albanais hongrois	non alphabétisé	A1.1 (écrit) A2 (oral)	12 ans 6ème	27/05/21
A13	Hongrois	hongrois	peu alphabétisé en hongrois	A1 (écrit) A1 (oral)	12 ans 6ème	01/09/21
A14	Ukrainien	ukrainien russe anglais	alphabétisé en russe	A1 (oral) A2 (écrit)	13 ans 5ème	15/03/22
A15	Albanaise	albanais allemand	alphabétisée en albanais	A1 (écrit) A1 (oral)	14 ans 4ème	04/10/21
A16	Syrienne	arabe	peu alphabétisée en arabe	A1 (écrit) A2 (oral)	14 ans 4ème	30/01/20
A17	Roumaine	romani roumain	non alphabétisée	A1 (écrit) A1 (oral)	14 ans 4ème	2020
A18	Sri-lankaise	tamoul anglais	alphabétisée en tamoul puis scolarisée en anglais	A2 (écrit) A1 (oral)	14 ans 4ème	14/09/21
A19	Vietnamienne	vietnamien anglais	alphabétisée en vietnamien	A2 (écrit) A2 (oral)	15 ans 3ème	21/06/21
A20	Tunisien	arabe français	alphabétisée en arabe littéraire	B1 (écrit) B1 (oral)	15 ans 3ème	14/09/21
A21	Marocaine	arabe	non alphabétisée	A1 (écrit) A1 (oral)	15 ans 3ème	01/05/20
A22	Albanais	albanais allemand	alphabétisé en albanais puis scolarisé en allemand	A1 (écrit) A1 (oral)	15 ans 3ème	04/10/21
A23	Albanais	albanais anglais	alphabétisé en albanais	A1 (écrit) A1 (oral)	14 ans 4ème	01/04/22
A24	Roumain	roumain romani français	alphabétisé en roumain	A1 (écrit) A2 (oral)	14 ans 4ème	02/05/22

Annexe 2 Enquête Climat Scolaire

début Octobre



Questionnaire Elève UPE2A

Synthèse des résultats

A propos de toi

- 1- Dans quelle classe es-tu ? 6o 6^{ème} 5o 5^{ème} 5o 4^{ème} 4o 3^{ème}
2- Es-tu un garçon ou une fille ? 11 o Une fille 6 o Un garçon

A propos du climat d'apprentissage

	% de réponses Très bien	% de réponses Bien	% de réponses Pas bien	% de réponses Pas bien du tout
Comment te sens-tu au collège ?	53	47	<u>0</u>	<u>0</u>
les relations entre élèves sont :	47	41	12	<u>0</u>
les relations entre élèves et professeurs sont :	71	29	<u>0</u>	<u>0</u>
les relations entre élèves et la vie scolaire sont	35	65	<u>0</u>	<u>0</u>
les relations entre élèves et l'administration, santé social, psychologue de l'EN sont	41	47	11	<u>0</u>
les relations entre élèves et les agents sont	18	82	0	<u>0</u>
Comment te sens-tu dans ta classe en inclusion ?	53	41	6	<u>0</u>
dans ta classe en inclusion, tes relations avec les autres élèves sont	41	53	6	<u>0</u>
dans ta classe en inclusion, tes relations avec les autres élèves sont	59	41	<u>0</u>	<u>0</u>
dans ta classe en inclusion, le climat de travail est	<u>47</u>	<u>41</u>	<u>6</u>	<u>6</u>

Si ce n'est pas bien du tout : Synthèse des réponses	Ils parlent beaucoup
---	-----------------------------

	% de réponses Oui	% de réponses Parfois	% de réponses Pas du tout
Penses-tu recevoir l'aide dont tu as besoin pour mieux apprendre ?	<u>65</u>	<u>35</u>	<u>0</u>
Est-ce que tu comprends bien en inclusion ?	<u>47</u>	<u>53</u>	<u>0</u>
Est-il facile de prendre la parole en inclusion ?	<u>59</u>	<u>35</u>	<u>6</u>
Est-ce que l'inclusion favorise tes échanges avec les autres élèves ?	<u>59</u>	<u>24</u>	<u>18</u>

	% de réponses Oui	% de réponses Non
As-tu au moins un ami en inclusion ?	<u>76</u>	<u>24</u>

	% de réponses A réussir et préparer mon orientation	% de réponse A reprendre les bases en mathématiques et français	% de réponses A faciliter mes rencontres avec les autres	% de réponses A rien
A quoi sert le dispositif UPE2A ? Plusieurs réponses possibles	29	71	18	

	% de réponses Oui	% de réponses Parfois	% de réponses Pas du tout
Est-ce que tu apprécies être dans l'UPE2A ?	<u>82</u>	<u>12</u>	

	% de réponses En inclusion	% de réponses En UPE2A	% de réponses J'aime l'alternance des 2
Préfères-tu être en inclusion ? ou en UPE2A ?	<u>0</u>	<u>53</u>	<u>41</u>

	% de réponses L'enseignant	% de réponses L'AESH	% de réponses Les autres élèves
Qu'est-ce qui t'aide le plus dans le dispositif ?	<u>100</u>	<u>29</u>	<u>17</u>

	% de réponses Très bien	% de réponses Bien	% de réponses Pas bien	% de réponses Pas bien du tout
Lorsque tu arrives au collège, comment te sens-tu accueilli ?	<u>29</u>	<u>59</u>	<u>6</u>	<u>0</u>
Trouves-tu agréable le temps de la pause repas ?	<u>24</u>	<u>36</u>	<u>0</u>	<u>0</u>
Pas bien du tout » : Synthèse des réponses				

	% de réponses Je joue dans la cour	% de réponses Je discute avec mes camarades	% de réponses Je vais au CDI	% de réponses Je participe à un club ou à une activité	% de réponses Je m'ennuie
Après avoir déjeuné, que fais-tu pendant ce moment ?	<u>29</u>	<u>35</u>	<u>0</u>	<u>18</u>	<u>0</u>
Quelles améliorations pourraient être apportées pour rendre ce temps plus agréable ? Synthèse des réponses	<u>Une salle de gym</u>				

A propos des espaces

	% de réponses Très agréables	% de réponses Agréables	% de réponses Pas agréables
Comment trouves-tu les bâtiments du collège ?	<u>53</u>	<u>35</u>	<u>0</u>

	% de réponses Salles de cours	% de réponse Gymnase	% de réponses CDI	% de réponses Restauration	% de réponses Foyer	% de réponses Etude	% de réponses Cour	% de réponses Infirmierie
Quels lieux te plaisent le plus ? Plusieurs réponses possibles	47	29	35	12	6	12	47	0

Quel avis portes-tu sur :	% de réponses Très agréable	% de réponse Agréable	% de réponses Pas agréable	% de réponses Pas agréable du tout
Le réfectoire	29	29	0	0
Le foyer	6	17	0	0
La cour de récréation	53	47	0	0
La salle de permanence	6	53	18	0
Le CDI	41	41	0	0
Le gymnase	24	53	0	6

Si tu as répondu pas très agréable ou pas agréable du tout à une des questions, peux-tu nous dire pourquoi ? Synthèse des réponses	<u>Parce que j'aime pas le sport (le gymnase)</u>
Si tu devais changer une chose dans le collège, que ferais-tu ? Synthèse des réponses	<u>Agrandir les salles de classe</u> <u>Changer le temps des repas de 12h à 14</u> <u>Je n'aime pas finir à 17h30</u>

--	--

A propos de la sécurité au collège

	% de réponses Oui	% de réponses Moyennement	% de réponses Non pas du tout
Te sens-tu en sécurité au collège ?	82	12	0

	% de réponses Abords du collège	% de réponse Cour	% de réponses Casiers	% de réponses Toilettes	% de réponses Couloirs, escaliers	% de réponses Foyer	% de réponses Etude	% de réponses Restauration	% de réponses Salle de classe
Si tu ne te sens pas en sécurité, peux-tu préciser dans quels lieux... :			12	6	12				

	% de réponses Avant d'entrer au collège ?	% de réponse Aux inter- classes	% de réponses Aux récréations	% de réponses A la pause de 12h- 13h30	% de réponses Couloirs, escaliers	% de réponses Pendant les cours	% de réponses Etude	% de réponses A la sortie du collège
A quels moments ?			6			6		6

	% de réponses Oui souvent	% de réponse Oui parfois	% de réponses Non pas du tout
Est-ce que tu penses être embêté ou victime de moquerie parce que tu es à l'UPE2A ?	6	30	59

Parce qu'il y a des élèves qui m'aiment pas

	% de réponses Oui souvent	% de réponse Non
Te sens-tu stressé au collège ?	30	70

	% de réponses Par les évaluations	% de réponse Par la quantité de travail	% de réponses Par la pression des résultats	% de réponses Autres
Si oui :	18	12		
Quelles sont les autres raisons ?	J'ai peur de parler			

	% de réponses J'ai pu maintenir mes acquis scolaires	% de réponse J'étais en lien avec les personnels et	% de réponses Je n'étais pas en lien avec le collège

		je suis resté motivé	
Lors du confinement du printemps dernier, estimez-vous que :			<u>Tous pas en France</u> <u>ou alors élève de</u> <u>primaire à l'époque</u>

Veux-tu rajouter quelque chose ?- Synthèse des réponses	« J'aime ce collège » 1 seul élève a répondu
--	--

QUESTIONNAIRE UPE2A

Quel joueur es-tu ?

1. Tu joues ... souvent quelques fois rarement
2. Où joues-tu le plus souvent ? À la maison dehors au collège
3. Tu préfères jouer seul , à 2 , à 3 , à 4 ou plus ?
4. Tu préfères jouer seul (chacun pour soi) ou en équipe ?
5. Tu préfères les jeux-vidéos , les jeux de société ou les jeux d'extérieur ?
6. Quels sont tes jeux préférés ?
7. Préfères tu jouer **contre** les autres ou **avec** les autres (contre le jeu) ?
8. On apprend plus vite en travaillant , en jouant , en faisant les 2 ?
9. Dans ton **pays d'origine**, faisais tu des jeux à l'école ?
Beaucoup un peu jamais
10. Pour toi jouer **c'est d'abord** gagner s'amuser ou passer le temps
11. **Dessine** ce que représente le jeu pour toi :

Annexe 4 Entretiens

GRILLE DE RETRANSCRIPTION

J'ai opté pour une grille de transcription simple et sobre. Celle-ci ne comprend, en l'occurrence, que deux symboles :

(...) : signifiant « parole coupée »

[] : précisant des commentaires de l'enquêteur : rires, phrase inachevée ou hésitation

Entretien n°1

Lieu : Collège Aimé Césaire à Grenoble

Date : le 07.06.2022

Interviewée : Alice A. , enseignante d'UPE2A et tutrice de stage.

1. **Interviewer :** Alors Alice comment ça va ? [petit rire nerveux]
2. **Interviewée :** Ça va, il fait chaud mais ça va.
3. **Ier :** Du coup, comme tu sais, je fais un mémoire en Master 2 de didactique des langues, Français Langue Étrangère. Le sujet de mémoire sera sur la simulation globale que l'on a fait cette année. Donc dans un premier temps, je voulais savoir comment se passe cette année scolaire pour toi, le groupe d'élèves ? Le climat en général, tout ça quoi.
4. **Iée :** C'est une année qui est un peu particulière parce qu'il y a des élèves qui étaient déjà là l'année dernière mais dans un cadre très différent puisqu'on les avait en permanence, à cause du COVID, et que cette année, ils commencent à être inclus en classe. Donc il y a beaucoup de discipline et beaucoup de fuite de la part des élèves et de vie scolaire à gérer en générale sur ça, sur l'inclusion en classe, sur les règles du collège, les règles de la classe de FLE. Je trouve qu'on fait beaucoup de discipline. Sinon c'est très, c'est ... il y a un public très diversifié, ça se passe plutôt bien, il y a pas de problématique d'apprentissage majeure.
5. **Ier :** Ok
6. **Iée :** Je trouve qu'il y a un bon groupe quand même
7. **Ier :** Quand tu parles de fuite, c'est qu'ils ne veulent pas aller en classe ordinaire.
8. **Iée :** Voilà ouais, des stratégies d'évitement pour pas travailler, pour pas aller avec la classe ordinaire, pour pas suivre une scolarité normale en fait.
9. **Ier :** Ok, donc ça c'est la grande problématique cette année, c'est de les pousser, de leur faire prendre conscience de l'importance de l'école peut-être.
10. **Iée :** C'est ça et aussi cette année, on a des élèves qui ont des capacités de s'intégrer réellement en classe, du coup c'est aussi pour ça qu'on est exigeant sur l'inclusion en classe ordinaire alors qu'il y a peut-être eu des années où bon ben, on essayait de leur donner le maximum en classe de FLE en sachant que ce serait de toute façon trop difficile en classe ordinaire. Là, il y a vraiment des possibilités pour eux de réintégrer un cursus ordinaire (...)

- 11. Ier :** Hmm, donc là on rentre vraiment dans les objectifs du FLE en fait, l'inclusion et du coup c'est plus compliqué quand même que l'année passée où on était pas trop dans l'inclusion mais plutôt dans l'apprentissage intense du français.
- 12. Iée :** Voilà, ouais on avait beaucoup plus de suivi. En fait, le fait qu'il y ait des ruptures et qu'y ait des emplois du temps différenciés pour chacun ça multiplie la charge de travail, il faut être attentif à tout. Pour eux, il y a une grosse marge de manœuvre sur les choses que les adultes ne voient pas immédiatement, donc euh. Ils filoutent beaucoup alors que l'an dernier, ils pouvaient pas on était ensemble tout le temps.
- 13. Ier :** effectivement ouais.
- 14. Iée:** Je pense c'est ça
- 15. Ier :** Donc un peu plus dur cette année?
- 16. Iée :** L'année dernière, on avait des profils extrêmement difficiles hein. Non non, les profils là sont plus facile mais on fait énormément de vie scolaire quoi. Non non, sinon au niveau de l'apprentissage je trouve que c'est nettement plus simple. Il n'y a pas de problématique majeure. Ils ont des problèmes à se mettre au travail mais ils sont tous capables de comprendre ce qu'on leur explique, j'ai l'impression.
- 17. Ier :** D'accord. Maintenant on va continuer un peu plus sur mon sujet. Donc, dans mon mémoire en fait j'essaye de mettre en relation la pratique du jeu et le processus d'apprentissage. Est-ce que toi dans ta pratique d'enseignante d'UPE2A, tu considères le jeu ? Tu accordes une place importante au jeu, ou pas trop, c'est pas trop ton truc ?
- 18. Iée :** Moi, j'ai l'impression que j'utilise le jeu quasi-exclusivement pour développer l'oral, les interactions, créer des interactions entre les élèves, permettre de créer une vie dans la classe, de créer du lien mais y'a peut-être d'autres dimensions. Je l'utilise aussi un peu pour mémoriser du vocabulaire. Quand on fait des lotos, voilà. Ça nous arrive de mémoriser des conjugaisons comme ça.
- 19. Ier :** Du coup, plutôt le jeu pour l'oral, créer de l'interaction et pour mémoriser. Donc c'est des jeux plutôt théâtraux, des scénettes ?
- 20. Iée :** Bah disons qu'il y a des interactions qui se créent parce qu'il y a des stratégies à faire, dans les jeux de plateau il y a des stratégies, il y a des choses qui se passent. Il y a de la compréhension orale aussi parce qu'il faut.. et parfois de la compréhension écrite au moment de lire les règles.. Mais bon, moi ce que je vise essentiellement, je le propose énormément aux élèves qui sont très timides.
- 21. Ier :** Ouais
- 22. Iée :** Pour essayer de débloquer la parole
- 23. Ier :** Oui donc la production écrite dans le jeu, c'est moins (...)
- 24. Ié :** Non ça y'a pas.

- 25. Ier :** ouais, un peu moins quoi.
- 26. Iée :** Et les élèves, de toute façon c'est pertinent, ça fait plaisir à tous les types d'élève mais je le propose moins aux élèves qui ont des faibles niveaux parce qu'une des grosses missions avec eux, c'est d'arriver à leur faire comprendre qu'on est à l'école pour travailler, progresser, faire des choses et dès qu'on propose quelque chose qui ressemble à un jeu, ils ont l'impression que c'est la récréation, ils ont plus l'impression d'être en train d'apprendre, ils sont moins cadrés et voilà c'est [hésitation]
- 27. Ier :** Du coup, ça c'est un peu la difficulté d'introduire le jeu, la difficulté de mettre un cadre dans le jeu..
- 28. Iée :** Ouais, ça brouille, ça les limite un peu.
- 29. Ier :** Après, il y a aussi l'aspect spontané du jeu, on veut pas trop se prendre la tête généralement dans un jeu. On est là, on a envie de jouer mais (...)
- 30. Iée :** On essaye de passer un bon moment ensemble, c'est un peu moins rigoureux forcément.
- 31. Ier :** Est-ce que t'as un exemple de jeu que t'as utilisé qui a bien fonctionné et un autre exemple qui n'a pas trop fonctionné selon toi.
- 32. Iée :** Bah un jeu que j'utilise régulièrement et qui marche toujours très bien, c'est le Time's up avec les mots qu'on vient d'apprendre en classe ou qu'on a appris tout au long de l'année. Ça, ils adorent, ils sont tous dedans, on a une vraie équipe, y'a moins de gestion.. euh de...y'a moins d'élèves éparpillés, ils sont vraiment tous dedans et pas trop de gestion de discipline sur ce genre de jeu. Des jeux qui marchent moins bien, des fois les jeux de plateau les intéressent moins quand même.. Bah, parfois quand il y a trop de stratégie, y'a une partie des élèves qu'on perd parce qu'au niveau stratégie c'est trop compliqué.
- 33. Ier :** Les jeux de plateau ça peut être compliqué, tu penses que ça peut être lié aux habitudes des élèves ?
- 34. Iée :** Oui, y'en a peut être qui n'ont pas compris qu'un jeu compliqué ça peut être un jeu plus intéressant. Je pense que pour eux c'est juste laborieux et par exemple les mystères de Pékin, et encore celui là il est un peu attractif. Le cluedo. Le cluedo, ça pourrait être accessible à pas mal d'élèves mais y'a des choses qui pour eux sont un peu complexes et ils ont du mal à voir la finalité et la logique sur des moments où pour certains élèves c'est juste trop compliqué quoi.
- 35. Ier :** Peut être leur rappeler le but du jeu, la finalité, (...)
- 36. Iée :** Ouais, faut simplifier tout le temps le but du jeu, ouais je pense, et ramener tout le temps, essayer parfois de simplifier les choses. Et j'adapte régulièrement les règles des jeux comme ça, quand y'a des règles trop compliquées je change les règles.
- 37. Ier :** Tu les simplifies, tu raccourcis aussi. Et puis moi, je pense aussi que c'est des élèves qui ont pas eu une enfance tout à fait normale entre guillemets avec leur

parcours migratoire, l'exil, des situations hyper compliquées donc moi je me dis aussi qu'ils n'ont pas eu l'accès à un certain type de jeux comme moi j'ai pu l'avoir étant enfant en fait. (...)

- 38. Iée :** Pour le coup le jeu de société, on le voit quand on leur présente des jeux de société, je pense qu'y en a, ça peut être culturel aussi, je sais pas ça dépend d'où ils viennent. Clairement c'est un objet qui n'ont pas tous vu hein. C'est un peu nouveau. Et aussi, il y a autre chose que je fais en adaptation, quand c'est trop difficile je rends le jeu plus coopératif. On est tous ensemble avec la même mission et on fait tous ensemble. Ça marche pas mal.
- 39. Ier :** Donc tu privilégies plutôt la coopération à la compétition.
- 40. Iée :** Oui parce que sinon les élèves les plus doués gagnent tout le temps. Et ça c'est pas l'intérêt.
- 41. Ier :** Après la compétition, il y a aussi ce côté euh, motivant, d'aller le plus vite possible
- 42. Iée :** Si on réintroduit quand même un timing ; une pression générale de gagner avant la fin du jeu, ça marche quand même mais oui effectivement il faut cet élément pour les motiver.
- 43. Ier :** Peut être une règle où tout le monde doit intervenir dans le groupe au moins une fois.
- 44. Iée :** Ouais ça peut être ça.
- 45. Ier :** Par rapport à la compétition, je pense au rallye pizza, tu te rappelles ?
- 46. Iée :** Ah oui oui, c'est vrai.
- 47. Ier :** Donc là il y avait un peu les deux en fait, de la compèt' parce que c'est 2 groupes qui s'affrontent et que dans le groupe il y a de la coopération. C'était quoi déjà les règles, il fallait envoyer un [hésitation]
- 48. Iée :** Du coup le rallye pizza, il y a une recette complète à remplir à l'autre bout de la salle et chaque équipe a une recette incomplète, ils doivent se relayer pour mémoriser des mots de la recette complète et revenir les écrire. Ça peut pas être tout le temps le même élève qui y va donc euh, ils sont obligés de compter sur les élèves qui sont parfois moins forts et de s'entraider pour mémoriser un maximum de choses. Mais cette année, ça a été assez conflictuel quand même. C'est difficile de leur demander d'être performant en équipe alors qu'il y a des élèves plus faibles dans le groupe et d'accepter ce principe.
- 49. Ier :** Oui, il y en avait qui avait (...)
- 50. Iée :** Oui qui avait été en difficulté ouais. Parce qu'elle trouvait que c'était trop difficile que du coup ça la mettait dans une situation de compétition alors qu'elle était en

difficulté et qu'elle décevait potentiellement ses partenaires alors.

51. Ier : Ouais forcément.

52. Iée : Mais c'est rare, d'habitude ça se passe bien, d'habitude ils savent qu'enfin bon ça reste un jeu. Mais ça bon, typiquement, c'est un jeu inventé pour le FLE, c'est vraiment un jeu scolaire même si ça reste amusant, c'est pas un détournement d'un vrai jeu. on pourrait faire à partir de n'importe quel truc, c'est très scolaire finalement. C'est juste parce qu'on leur demande de se déplacer que ça l'est, et qu'il y a un enjeu de temps que tout de suite ça les motive.

53. Ier : D'accord. Maintenant, je vais te poser des questions sur la simulation globale. Donc c'est la deuxième année qu'on en fait une dans ta classe. Est-ce que tu en avais fait avant ?

54. Iée : Je crois pas non. Le fait que les élèves entrent et sortent tout le temps, ça s'y prêtait pas vraiment, il y a jamais eu de groupes de classe fixe, donc non.

55. Ier : Mais tu en avais déjà entendu parler ?

56. Iée : Oui, j'avais entendu parler de la ville, j'avais pas tellement entendu parler d'autre chose ; de la ville ou de l'immeuble aussi, voilà.

57. Ier : Oui ça c'est les thématiques classiques. Dans quel cadre ? La fac ? Ton master ?

58. Iée : peut être oui un peu et dans les manuels que j'utilisais il y a au moins 10 ans, je travaillais à la Villeneuve, c'était « trait d'union ».. non pas « trait d'union », « entrée en matière » ! et il y avait une simulation globale sur une ville.

59. Ier : D'accord, à ouais. J'irai voir ça. Ça ressemblait à quoi ? T'as un souvenir de comment ça se présente ?

60. Iée : C'est un petit encart à la fin de chaque chapitre où à chaque fois il y a une activité proposée ; en fait c'est la suite de la simulation globale à chaque fois. Typiquement on élit le maire, on crée un personnage, y'a des choses comme ça .

61. Ier : okay

62. Iée : Ça prend pas énormément de place dans le manuel. On peut le réinvestir davantage mais ça reste euh, c'est comme un petit exercice (...)

63. Ier : C'est assez curieux, parce qu'en fait la simulation globale est née à la base, en partie, pour être en rupture avec le manuel scolaire et donc je trouve ça assez ironique de le retrouver dans un manuel scolaire alors que (...)

64. Iée : Oui parce que là, c'est comme un exercice à la suite des exercices hein..

65. Ier : D'accord, donc tu en avais entendu parler, tu n'as jamais pensé en faire une toi-même parce que ; parce qu'il faut du temps?

- 66. Iée :** Ouais, voilà ouais. C'est hyper-chronophage quand même.
- 67. Ier :** Oui c'est beaucoup de temps de préparation. Et tu penses qu'à l'avenir, après c'est deux expériences tu penses (...)
- 68. Iée :** Mais je compte bien refaire la simulation de l'île, l'an prochain.
- 69. Ier :** Ah ouais ? [rire]
- 70. Iée :** Qui est bien aboutie, surtout après deux ans et que je l'ai vue fonctionner c'est plus facile aussi parce que le problème des simulations globales c'est qu'il faut quand même une certaine prise en main. Faut quand même vraiment se pencher dessus pour l'adapter à son public, pour se l'approprier. Là bon comme je l'ai vu et je l'ai vécu.
- 71. Ier :** C'est vrai que ça prend du temps de réfléchir et concevoir la simulation mais si on te donne un outil clé en main, tu te sentirais peut être plus à l'aise pour te lancer ?
- 72. Iée :** Je crois que ça m'intéresserait, mais j'aurais quand même ce problème de il faut un groupe fixe sinon c'est compliqué, il faudrait peut être l'établir. Et puis, oui il faudrait vraiment que j'arrive à m'approprier l'outil parce que si je vois que dès le début ça ne les intéresse pas tellement, il faut quand même être moteur, il faut quand même se (...)
- 73. Ier :** Ouais il faut vraiment être dans l'animation. Je pense que je l'étais un peu plus l'année passée, plus dans l'animation, plus dans l'énergie aussi. Cette année, c'est que deux heures par semaine et puis je suis un peu plus surchargé.
- 74. Iée :** Oui oui, puis t'as rejoué la même chose que l'année dernière, que tu as amélioré, mais du coup c'est moins motivant aussi quand tu ramènes un outil que t'as déjà créé avant. En tout cas les améliorations sont bien, ça vaut le coup. Et ça a demandé des adaptations, ça aussi c'était intéressant de constater qu'avec un groupe légèrement différent ben faut réadapter les choses. Il y a des choses qui marchaient très bien l'an dernier qu'il a fallu changer pour cette année.
- 75. Ier :** Il y a aussi des choses que je ne pensais pas refaire cette année mais qui ont bien marché, je pense notamment à l'école de charpentier, ...
- 76. Iée :** Ah ça, ça marche à tous les coups. Et le support est bien, ça ça aide beaucoup. Un support bien clair et puis à nouveau c'est là où il était assis en classe donc euh peut-être que pour eux c'était plus simple.
- 77. Ier :** Et donc tu crois que ce projet est adapté à ce public ?
- 78. Iée :** Ben je pense, ça les motive, donc à partir du moment où ils sont motivés ça couvre pas mal de vocabulaires différents, pas mal de choses différentes. Ça nous accompagne pendant tout le long de l'année. Et oui, c'est bien adapté, effectivement. Et puis il y a de l'imaginaire, donc on peut s'éloigner aussi.
- 79. Ier :** Justement, je trouve que c'est pas facile l'imaginaire à (...)

- 80. Iée :** Ouais, bah ça dépend, ça correspond à un certain type d'élèves mais pas tous. Il y en a qui s'épanouissent vraiment là-dedans.
- 81. Ier :** J'ai comme l'impression que ceux qui sont un peu plus éveillés sur le monde, ils vont (...) ça va être plus facile d'entrer dans l'imaginaire, je pense à V. par exemple qui pour son programme de ville idéale, il va parler des impôts, de pouvoir choisir entre l'usine et l'université.
- 82. Iée :** Ouais, en même temps ça veut dire qu'il a pris le jeu très au sérieux aussi, on lui demande d'imaginer son monde donc voilà, il est pas dans un truc farfelu mais il fait un truc cohérent. On lui a demandé de réaliser un projet, il est cohérent. C'est une autre façon de prendre en main le jeu je pense.
- 83. Ier :** Puis cette année, une difficulté que j'ai ressentie, je sais pas si t'es d'accord, c'est de les garder dans la simulation, là j'ai l'impression d'y être à moitié. Ils savent que c'est fictif, que c'est un jeu mais y'a pas de moments où ils incarnent vraiment leur personnage, je trouve que c'était un peu plus le cas l'an dernier. Même nous en fait, on a des personnages qu'on a un peu oubliés.
- 84. Iée :** C'est vrai on les a un peu oubliés.
- 85. Ier:** Mais c'est dur d'être dans l'animation.
- 86. Iée :** Ouais c'est ça.
- 87. Ier :** Tout en étant avec eux. Est-ce que tu verrais un moyen pour que justement ce côté simulation, ce côté imaginaire soit plus présent.
- 88. Iée :** Faudrait réussir à les ramener dans le personnage au début de chaque séance, mais comme tu as fait pendant la dernière séance, avec la météo des humeurs et comment se sentaient les personnages. Finalement ça les ramenait à ça.
- 89. Ier :** il faudrait instaurer (...)
- 90. Iée :** un rituel en début de séance où leur personnage s'exprime quoi.
- 91. Ier :** Oui ça je l'ai fait mais tard.
- 92. Iée :** Après le jeu des prénoms ça marche, d'avoir changé de prénoms de le leur rappeler. Puis on a les identités affichées, faut au moins ça parce que sinon on oublie
- 93. Ier :** Euh, comment tu envisages, ou plutôt tu imagines la fin de la simulation ?
- 94. Iée :** Comment imaginer la fin ... hum il faudrait quelque chose d'un peu plus positif parce que l'année dernière ça c'est terminé par une catastrophe et là c'est vrai que... Je sais pas si ça peut vraiment, moi j'aimerais bien qu'ils puissent la transmettre aux élèves suivants finalement. Une fin ça peut être une destruction, un départ (...)

- 95. Ier :** Ça pourrait être une projection dans l'avenir de la ville, comme la ville 10 ans après.
- 96. Iée :** Ouais
- 97. Ier :** Non je te pose cette question parce que je n'ai encore rien décidé pour la dernière séance [rire]
- 98. Iée :** Est-ce qu'il faut vraiment clôturer? Je pense qu'il faut un final un peu sympa.
- 99. Ier :** De toute façon, la fin fin je l'ai prévu le 5 juillet, parce que le 28 il y a l'intervenant qui vient pour faire l'atelier gravure et le 5 c'est la dernière semaine d'école donc il y aura peut être pas grand monde.
- 100. Iée :** Oui ça dépend, le 7 on va au lac. Je pense qu'on va emmener au lac tous ceux qui sont là jusqu'au bout.. mais oui oui c'est jamais sûr. Mais j'ai pas d'idée géniale pour la fin, il faudrait que je réfléchisse. En tout cas si, le truc qui serait chouette, c'est qu'ils pourraient tous repartir avec un petit objet, un petit truc fini, mais t'y avais pensé je crois, un petit objet qui retrace le parcours, de leur identité, de ce qu'ils ont fait, de (...)
- 101. Ier :** Pour ça il y a la gravure justement, qu'on va leur faire faire.
- 102. Iée :** Oui je pense que ça peut être ça pour qu'il y ait un final vraiment chouette c'est qu'il repartent avec un souvenir.
- 103. Ier :** Après ils repartiront aussi avec leur carte d'identité, leur personnage,...
Mais ouais c'est encore à travailler. En tout cas merci pour cet entretien. Je n'ai plus trop de questions pour le moment.
- 104. Iée :** Bah de rien et n'hésite pas si t'as d'autres questions.

Entretien n°2

Lieu : Collège Münch à Grenoble

Date : le 24.06.2022

Interviewé : Guillaume C. , enseignant d'UPE2A et de physique-chimie au collège Münch.

1. **Interviewer :** Bonjour Guillaume, alors comme je te l'ai dit je suis passé un peu par hasard dans ta salle la semaine passée et en voyant la maquette « FLEVILLE » je me suis dit que ça ne pouvait être qu'une simulation globale. Cette année, j'ai moi-même mené une simulation avec les élèves d'UPE2A d'Aimé Césaire, ce qui est le sujet de mon mémoire professionnel de M2 FLE.
2. **Interviewé :** C'est avec qui ton mémoire à la fac ?
3. **Ier :** Je le fais avec Virginie Zampa comme directrice.
4. **Ié :** Et le labo ?
5. **Ier :** C'est l'UFR LLASIC.
6. **Ié :** LLASIC, donc il y a Stéphanie Gallinari, Charlotte Dejean, ...
7. **Ier :** Oui c'est ça ! Et on m'a dit que tu étais des fois jury de mémoire.
8. **Ié :** Alors oui ça dépend, c'est pas pour le master. J'ai accompagné des mémoires de CAFFA et des mémoires de stagiaire en Physique-Chimie. En fait, je suis prof de physique-chimie à la base.
9. **Ier :** Ah d'accord, tu es prof de Physique-Chimie.
10. **Ié :** Ouais et les jurys que j'ai fait c'était autre chose, c'était d'autres jurys que j'ai fait.
11. **Ier :** D'accord, c'était pas en FLE
12. **Ié :** Ouais pas dans le cadre du FLE. Du coup j'ai encore 3 heures de physique-chimie par semaine cette année et 15 heures d'UPE2A, ce qui me permet de garder pied avec la classe ordinaire et puis d'avoir des élèves en inclusion en FLE. Alors comme ça quand je parle d'inclusion, je peux la pratiquer aussi. Notamment avec les formations, si tu veux vendre l'inclusion sans la pratiquer toi-même c'est plus difficile.
13. **Ier :** Donc toi t'es vraiment à cheval entre l'ordinaire et l'UPE2A.

- 14. Ié :** Ouais et ça me plaît : les 2 sont vraiment un bol d'air.
- 15. Ier :** Je comprends, pour moi c'est un peu la même chose, j'accompagne pas mal en classe ordinaire. Et donc ça fait longtemps que t'es en UPE2A ?
- 16. Ié :** Alors, je suis en UPE2A depuis une dizaine d'années. Ouais à Münch depuis 10 ans, mais au début c'était une plate-forme d'accueil à Münch. En effet, tous les enfants qui arrivaient dans l'agglomération de Grenoble passaient par Münch avant d'aller à Aimé Césaire, à Olympique. Mais par contre ils ne faisaient pas l'année, ils passaient entre 1 mois et 3 mois le temps de, ..., de se poser, de voir quelques bases de FLE et puis de régler des soucis de cantine, de carte de bus, ... et en fait une fois que tout ça était fait, ils partaient dans une autre UPE2A.
- 17. Ier :** D'accord, il n'y avait pas de (...)
- 18. Ié :** C'était sans inclusion, c'est pour ça que c'était 3 mois maximum. Parce que sinon, on aurait pas eu le droit et au bout de 3 mois il faut libérer la place quand même.
- 19. Ier :** Du coup, c'était un peu comme une classe d'accueil à l'époque?
- 20. Ié :** Ouais c'était une classe d'accueil mais sur une courte durée. Une sorte de sas quoi.
- 21. Ier :** avec du FLE en intensif du coup.
- 22. Ié :** Bah c'est ça, on a fermé au bout de 2, 3 ans. Ça a duré 3 ans cette expérience et puis au bout de 3 ans c'est devenu l'UPE2A comme partout ailleurs.
- 23. Ier :** C'était en 2012 ?
- 24. Ié :** Ouais c'est ça, à peu près, et puis là du coup on est deux. Moi je n'ai que les quatrièmes, troisièmes cette année et l'année prochaine j'aurai les sixièmes, cinquièmes.
- 25. Ier :** D'accord, alors avec ta collègue vous échangez les niveaux chaque année.
- 26. Ié :** Oui alors ici à Münch, pour les deux UPE2A, on a chacun 12 heures de FLE, 3 heures d'alphabétisation, ce qui fait 15 heures chacun. Plus 3 heures mais pas pour l'enseignant, 3 heures pour les élèves pour les disciplines au choix d'établissement et donc moi j'ai choisi pour les 3èmes de leur faire faire 3 heures de maths avec un prof de maths, ça c'est pour ceux qui vont aller en CAP, qui sont loin d'un cycle 4, c'est niveau CP/CE1, CM1 /CM2.
- 27. Ier :** C'est un peu ce qu'on appelle chez nous les Maths-FLE
- 28. Ié :** C'est ça et on fait un peu d'anglais aussi, ce qui n'est pas forcément obligatoire parce qu'en CAP on n'en fait pas forcément.
- 29. Ier :** Du coup ce qui veut dire qu'un élève en UPE2A, ici, a un maximum de 15 heures de FLE par semaine.

- 30. Ié :** Ouais, sachant que je suis attaché à l'inclusion. Je les met en sport, en musique. Et j'aime bien l'idée si les collègues sont d'accord de les mettre une heure par discipline, dans toutes les disciplines. C'est un peu contraire à la circulaire, il y a une circulaire qui dit que c'est tout ou rien.
- 31. Ier :** Oui.
- 32. Ié :** Mais notamment mes collègues d'histoire en ont bien compris l'enjeu, même un élève qui a jamais fait d'histoire qui arrive qui n'a jamais été à l'école, il va une heure en histoire sur les 3 heures pour voir ce que c'est que l'histoire en fait puis ça leur plaît. Et sur cette heure là, le prof il sait qu'il va les avoir donc il adapte, il fait des petits trucs, puis il y a l'accompagnement et ça permet aussi de préparer l'année d'après où il a tout quoi. C'est pas mal de faire comme ça.
- 33. Ier :** Ok, donc toi tu parles d'accompagnement, il y a des accompagnants pour les FLE ici ?
- 34. Ié :** Ouais, il y a deux postes.
- 35. Ier :** Deux postes comme le mien ?
- 36. Ié :** Ouais. On a un poste AED et un poste AESH aussi. On a deux UPE2A, c'est pour ça.
- 37. Ier :** Ok donc il y a un AESH et un AED, mais ils font la même chose ? C'est deux contrats différents mais le même (...)
- 38. Ié :** Les mêmes missions, ouais.
- 39. Ier :** Donc chacun est attribué à un groupe de niveau ?
- 40. Ié :** C'est ça, chacun est attribué à une des deux UPE2A. 6/5 ou 4/3.
- 41. Ier :** Il n'y a pas d'alternance
- 42. Ié :** Non, on se demandait s'ils allaient suivre un peu tout le monde, mais c'est trop compliqué à gérer.
- 43. Ier :** Et donc les groupes sixième/cinquième et quatrième/troisième se connaissent un peu ou (...)
- 44. Ié :** Ouais, il y a des fratries déjà et puis on est à côté donc ils se voient souvent. On a fait une sortie, ... Si si, ils se connaissent.
- 45. Ier :** Parce que vous faites des sorties à la journée et vous emmenez les 2 groupes.
- 46. Ié :** Voilà c'est ça, là on est allé voir le nouveau film de Michel Ocelot. En avant-première, c'était sympa.

- 47. Ier:** C'était quoi comme film ?
- 48. Ié:** C'était le pharaon, la princesse et ... alors je sais plus le titre mais il va sortir en octobre. Et au Méliès, ils ont fait une avant-première pour les écoliers, les collégiens
- 49. Ier :** ok, dans le cadre du « Collège au cinéma » ?
- 50. Ié :** Non même pas, c'est eux qui ont fait une proposition.
- 51. Ier:** trop bien, et du coup, le groupe de 4/3eme que tu connais bien, que tu connais mieux, ils sont combien ?
- 52. Ié :** alors, on a terminé l'année à, alors on va dire 21 sur la liste il me semble mais il y avait des absents, on a terminé à 18 on va dire. Pas forcément tous en même temps, dans la semaine on va dire qu'il y avait 2 heures où ils étaient tous là. Sinon, c'est en fonction de l'inclusion, ils partent, ils arrivent. Je fais pas de groupes de niveau sauf pour les heures d'alphabétisation mais sinon en fonction de leur emploi du temps, ils viennent où ils ne viennent pas..
- 53. Ier :** Ok, comme chez nous en fait.
- 54. Ié :** Je fais un peu du gâchis de photocopies mais [petit rire]
- 55. Ier :** Et du coup, t'as eu des arrivées en cours d'année aussi.
- 56. Ié :** Ouais, jusqu'en avril. Euh en Mars, ça s'est arrêté parce que comme on savait qu'on allait fermer une UPE2A, on a un peu arrêté de nous en envoyer en se disant que sinon la rentrée serait compliquée.
- 57. Ier :** Ouais, plus la continuité pour certains élèves.
- 58. Ié :** On a eu deux troisièmes pour qui on savait qu'ils finiraient l'année pour aller au lycée.
- 59. Ier :** ok, et ils viennent d'où généralement les élèves ?
- 60. Ié :** C'est beaucoup de guinéens. Euh Guinée, Côte d'Ivoire, Macédoine, Syrie. Le groupe majoritaire c'est guinéen quand même, un peu de Roumanie, un du Nicaragua, un Érythréen, une Indienne, ce qui fait qu'on avait une richesse dans les alphabets aussi cette année, c'était sympa.
- 61. Ier :** Oui, nous aussi on a beaucoup d'élèves avec des langues et des écritures différentes, c'est chouette ouais.
- 62. Ié :** Quand ils voient comment ils écrivent.. L'alphabet tigrinya en Érythrée il est impressionnant aussi.
- 63. Ier :** Ah je le connais pas celui-ci.

- 64. Ié :** Les signes, c'est rigolo.
- 65. Ier :** Ouais, nous on a eu tamoul, arménien, russe, vietnamien,... bon le vietnamien c'est un alphabet qui est très proche du nôtre.
- 66. Ié :** Ouais c'est sympa aussi.
- 67. Ier :** Puis l'arabe aussi, Syrie, Maghreb ..
- 68. Ié :** ouais
- 69. Ier :** et donc euh, venons-en au fait. Donc cette simulation globale, c'est ta première expérience ou tu en avais déjà fait avant ?
- 70. Ié :** C'est (...) alors déjà, j'aime bien travailler sur les cartes et les plans. J'aime bien les repères géographiques qui sont très localisés et cette année on est parti sur la ville, on a créé une ville. Donc moi, c'est ce que j'appelle ma « mallette-rentree » un peu. C'est le FLE de départ, ça permet de faire du FLE alors on est pas tout de suite dans le FLSco avec ça. On est dans le FLE.
- 71. Ier :** Plutôt FLS quoi.
- 72. Ié :** Ouais voilà, pour les amener déjà à être autonomes dans la vie..
- 73. Ier :** et donc toi tu le lances en début d'année.
- 74. Ié :** Alors ; ça vient (...) c'est en début d'année. On travaille d'abord sur les déplacements, sur le bus, sur les magasins, sur le collège, comment fonctionne une salle de classe etc. Bref tout ce qu'il y a dans une ville et ce qu'il y a dans le collège. Et au bout d'un moment, après 3, 4, ouais je sais pas, ça dépend des groupes mais on va dire au bout de 2, 3 semaines on bascule sur cette ville qui est vide au départ. Il y a que le plan, c'est moi qui fait le plan et petit à petit (...)
- 75. Ier :** C'est toi qui fais le plan, c'est à dire?
- 76. Ié :** Les rues, la rivière,(...) alors non la rivière c'est eux qui l'ont ajoutée. Je fais les rues parce que euh, pour gagner du temps en fait. Donc je fais les rues, ils rajoutent une rivière, ils colorient un peu la forêt, ils rajoutent, le train c'est eux qui le rajoutent parce qu'on se dit : « Tiens il faudrait un train pour aller dans d'autres villes. Comment on fait pour aller dans d'autres villes ? Bah il faut un train, blablaba ». Et en fait, ça me permet surtout, alors c'est bien au départ parce que c'est une simulation globale qui permet de revoir tout ce qu'on a fait avant sur le collège, les écoles et voir tout ce qu'il y a dans une ville donc les besoins finalement pour vivre et ça aussi l'avantage d'accueillir les nouveaux en cours d'année. Une fois qu'on sort de ce thème là finalement on bascule sur autre chose, mais dès qu'il y a un élève qui arrive, il construit sa maison et il la place sur la carte et ça permet de l'intégrer au groupe. Donc on décroche un petit peu par rapport à la thématique en cours et hop bienvenue, viens habiter dans notre ville, ... Comme ça chacun revoit, ça permet aussi de réviser le vocabulaire, puis on rajoute des difficultés à côté, en dessous, situer des objets,

situer des choses.

77. Ier : Des contraintes peut-être aussi ?

78. Ié : Donc on ajoute en fonction des avancées de chacun, euh de la conjugaison, parce qu'on peut parler au passé quand certains sont capables, alors voilà. On s'est enregistré aussi pour la présenter, pour présenter la ville. On la filme. C'est pour ça qu'on a rajouté le ciel comme ça, c'est quand on filmait on voyait les placards c'est pas très joli quoi.

79. Ier : Ah pas mal. Filmer comme pour un film d'animation ?

80. Ié : Euh, alors on a fait avec un téléphone qu'on a bougé comme un hélicoptère qui survolait la ville. Et c'était sympa le rendu, de passer entre les immeubles, l'effet était pas mal, c'était rigolo.

81. Ier : Très chouette! Et du coup, ils ont des identités fictives ?

82. Ié : Euh, alors je leur ai proposé mais ils ont tous gardé leur prénom, ça reste eux. Alors ils se battaient tous pour habiter près du stade au début.

83. Ier : [rire]

84. Ié : Mais finalement, ils se sont répartis. Ouais, donc on va dire en début d'année, donc septembre-octobre on va dire c'est vraiment la thématique et après ça permet de souhaiter la bienvenue aux élèves qui arrivent. Celui qui est arrivé en avril, on l'a intégré, il a ajouté sa maison ou un immeuble puis voilà « ben tiens t'es à côté de chez moi », on lui fait visiter notre ville etc. Ça permet de travailler plein de choses quoi, écriture, réécriture, etc.

85. Ier : Ouais et notamment aussi un peu de maths hein, je pense aux solides pour les maisons.

86. Ié : Ouais ouais. Alors on l'a pas exploité comme ça cette année mais effectivement on pourrait faire des maths. On en avait fait sur la carte du monde en-dessous, tu vois, A,B,C,D,E,F mais je l'ai pas refait ici, on aurait pu aussi travailler les coordonnées (...)

87. Ier : Savoir se situer sur un plan (...)

88. Ié : Ouais ouais, j'habite en F2 , etc..

89. Ier : Et donc c'est ta première simulation ou tu en avais expérimentées d'autres avant ?

90. Ié : Euh formalisée comme ça, pas vraiment. J'en avais déjà faites mais à plus petite échelle et moins longue dans le temps.

91. Ier : D'accord, parce que celle-là elle a duré combien de temps ? Elle est mise en place et puis au fur et à mesure de l'année il y a des choses qui (...)

- 92. Ié :** Qui se rajoute ouais. On va dire que celle-ci a duré 4, 5 semaines plus à chaque fois 1 ou 2 jours quand un nouveau arrive.
- 93. Ier :** Et donc la simulation en tant que telle dans une semaine ça prend combien de temps ? 1 heure ? 2 heures ? C'est quoi un peu le créneau ?
- 94. Ié :** C'est le créneau en commun, quand tout le monde est là qui peut déborder en fonction de qui reste, qui n'a pas fini et de l'emploi du temps de chacun. C'est à dire qu'en fait, je prépare mes fichiers, quand je prépare je me fais un gros fichier pour la semaine avec une activité de base qui va démarrer l'heure où tout le monde est là en sachant que l'activité que je fais là ne va pas durer une heure, elle est faite pour durée dans la semaine et chacun va à son rythme ensuite tout au long de la semaine. En gros, je fais un support commun, le même pour tout le monde, ici c'est la carte par exemple ou les magasins. Et après je décline en fonction des niveaux. Je fige des objectifs en fonction des alpha qui n'auront pas la même chose à faire, les A2 n'ont plus.
- 95. Ier :** Tu différencies en fonction des niveaux et (...)
- 96. Ié :** Et après ils continuent dans la semaine ce qu'ils ont commencé et ce qu'ils ont à finir.
- 97. Ier :** Et au-delà de la maquette, est-ce que tu as abordé la thématique du vivre ensemble, en proposant des élections par exemple.
- 98. Ié :** Non on a pas fait les élections cette année, alors pas directement j'en ai parlé, euh ben y'a deux semaines mais que avec le groupe d'élèves de troisième, pas en classe entière. J'en ai parlé avec ceux qui préparaient le DNB ou CFG, ceux qui présentaient l'examen de fin d'année, on a parlé de ça parce qu'ils en ont entendu parler en histoire. Je suis revenu dessus en sachant que potentiellement il y aurait des questions dessus au DNB, le CFG je l'avais moins anticipé. Mais voilà, c'était plus pour faire échos pour ce qui se fait en EMC, c'était pas mon projet de classe. Mais effectivement, j'avais pensé faire ça en début d'année, par exemple on a pas mis la mairie. Alors j'avais prévu de la mettre au début mais on n'est pas du tout parti là-dessus finalement mais sur le voyage après. Donc on avait rajouté le train et l'avion parce qu'après on est parti voir des choses sur le Monde, des choses comme ça.
- 99. Ier :** Ok, très chouette. Et donc là, on est sur une forme d'apprentissage plutôt informelle. Rien n'est formalisé, il n'y a pas d'évaluation, il n'y a pas de règles de grammaire données lors de la simulation ? C'est plutôt on réactualise ce qui a été formalisé plus tôt (...)
- 100. Ié :** Alors pas d'évaluation mais alors si les règles de grammaire elles viennent après, enfin les règles de grammaire, au moment où on l'a construit ceux qui en sont aux déterminants on les met c'est ça maison, c'est une, c'est un, c'est un tram, c'est une voiture. Donc on met ces choses-là donc on met quand même des petites contraintes. Avec le vocabulaire, on impose des choses, singulier, pluriel aussi. Une piscine, des maisons. On commence quand-même à travailler des choses comme ça,

des règles de l'écrit et après quand on revient dessus dans l'année, si je sais qu'on a vu le passé composé avec certains, je leur demande de raconter au passé composé comment on a construit cette ville. Donc on s'en sert aussi comme outil de grammaire, notamment pour se déplacer, tourner à gauche. Le magasin de vêtements est entre la boulangerie et la bibliothèque, etc.

- 101. Ier :** Ca pourrait même devenir un plateau de jeu en fait.
- 102. Ié :** Ouais, c'est clair.
- 103. Ier :** Je pense par exemple à une sorte de "Cluedo" où il pourrait se passer des choses.
- 104. Ié :** Ca pourrait être sympa quelque chose comme ça, comme une escape game (...)
- 105. Ier :** Parce que moi la simulation que j'ai faite est très orientée jeu, vraiment en m'inspirant de pleins de jeux de société, en reprenant des mécaniques de jeu existantes, et aussi en intégrant une histoire que j'impose en fait où je les embarque dans une aventure où ils vont devoir faire des choix et prendre des décisions.
- 106. Ié :** Ah sympa, sur quoi que tu as fait ça ?
- 107. Ier :** Sur le thème de la ville, aussi. Et en fait, l'année passée j'ai fait une première simulation globale sur le thème de l'île, et on a repris un peu la même carte. Ce qui a permis une continuité pour les deux élèves qui ont participé aux deux simulations. Donc on a gardé la même base en fait pour cette fois-ci y construire des villes. Pour le reste, j'ai abordé la simulation globale d'une manière assez différente de la tienne et je trouve ça vraiment intéressant en fait. Ça montre que c'est un dispositif hyper-ouvert et qu'on peut en faire des choses très différentes malgré une base commune. C'est en discutant avec Hind justement. Elle me disait que ça serait bien de trouver des enseignants qui ont fait des simulations mais dans le milieu ordinaire. Et ça, c'est assez rare, déjà en UPE2A, je connais peu de monde en fait, parmi les collègues qui ont essayé mais qui en ont un peu quand-même entendu parler. Et Hind me disait que ça s'utilisait plus en classe d'accueil.
- 108. Ié :** Avant ouais, bah je sais qu'il y a quand même quelques collègues qui partent alors pas forcément sur la ville, mais sur le personnage. C'est à dire que chacun s'invente un personnage et va de plus en plus loin sur ses goûts, sur ses loisirs et puis Anne, cette année, est partie sur un immeuble.
- 109. Ier :** Ah sur un immeuble, du coup ta collègue a aussi fait une simulation globale.
- 110. Ié :** Ouais, ouais.
- 111. Ier :** Ah bah faudrait que je lui parle aussi! [rire]
- 112. Ié :** Carrément ! Euh mais tu vois (...), non j'essaye de voir en classe ordinaire mais (...)

- 113. Ier :** Ça pourrait être par exemple en biologie, créer un milieu naturel euh. Ça pourrait être aussi créer un voyage spatial ...
- 114. Ié :** Alors il y a des années, en physique on bossait sur les planétariums, mais c'est pas (...) c'était moins de la création, c'était moins créatif pour les élèves, avec des intervenants (...) Sinon ce qui se fait pas mal maintenant c'est les escape game, mais c'est du court.
- 115. Ier :** C'est du court, ouais sur une heure. J'en ai vu pas mal en maths et peut-être en physique-chimie aussi.
- 116. Ié :** Ouais, j'en ai fait en physique-chimie mais c'était une heure et demie quoi.
- 117. Ier :** Et c'était un escape game que tu as trouvé déjà préparé ou tu l'as conçu toi?
- 118. Ié :** C'est moi qui l'ai conçu En fait, dans le programme de troisième, il y a une partie où il n'y a pas beaucoup de manip. Je trouvais ça un peu barbant de..., tu vois le tableau périodique des éléments, un truc comme ça, donc c'est là-dessus. En fait, j'ai joué sur les symboles des atomes, pour jouer avec les mots, créer des mots par une escape game avec des codes. Ils ont appris le tableau comme ça. Voilà c'était rigolo.
- 119. Ier :** Ah ouais c'est pas mal.
- 120. Ié :** Mais quand ils ne sont pas habitués euh. Alors on voit très bien ceux qui sont habitués à jouer à ça et ceux qui sont pas habitués ça les a perdus au début. Alors en fait, faut pas en faire un mais deux. Il faut en faire un tous ensemble pour leur montrer comment ça marche et un tout seul plus en autonomie. Parce que quand ils découvrent ce type de jeu avec la chimie en même temps, ça fait un peu trop.
- 121. Ier :** Il faudrait faire un "escape game tuto".
- 122. Ié :** Ouais avec une seule énigme par exemple. Comme Unlock, tu connais Unlock?
- 123. Ier :** J'y ai jamais joué mais je vois bien ce que c'est.
- 124. Ié :** Mais effectivement créer un jeu ça c'est un truc que j'ai toujours voulu faire.
- 125. Ier :** Et du coup, par rapport à l'objectif de l'UPE2A et donc de l'inclusion. Tu crois que la simulation peut apporter quelque chose dans ce sens là ?
- 126. Ié :** Ça crée le groupe classe en FLE, mais ça n'a pas trop d'impact sur l'inclusion dans les autres classes. C'est parce qu'ils sont très dans le disciplinaire... C'est un peu pour ça que j'ai basculé aussi sur d'autres thématiques comme le vivant, le non-vivant. Comme ça j'ai pu faire écho avec la physique-chimie et la SVT. Mais sur le thème de la ville, bon j'aurais pu mais c'est pas trop mon dada. En tout cas cette année, on aurait très bien pu basculer sur ce qu'ils voient en histoire, les métropoles, sur les mouvements, les migrations, etc. C'est un point de départ.

127. **Ier** : D'accord. Et du coup, pour l'année prochaine la maquette tu vas la laisser pour les prochains ou (...)
128. **Ié** : Alors soit je le laisse et j'en crée une nouvelle mais je vais pas compléter, soit je vais tout enlever pour garder le même support et recommencer.
129. **Ier** : Ca pourrait aussi être intéressant de la laisser, qu'ils trouvent de la place, qu'ils décident de détruire pour reconstruire.
130. **Ié** : Oui effectivement en commençant par là, on peut remplacer des choses.
131. **Ier** : et garder certaines choses.
132. **Ié** : ouais ouais.
133. **Ier** : Parce que l'année prochaine, tu penses avoir des élèves qui reviennent en FLE ?
134. **Ié** : Alors justement, j'en ai plein qui restent et qui pourront garder leur maison effectivement. Et ça pourrait être à eux de faire le lien et d'expliquer aux nouveaux. On pourrait par exemple se servir de la carte pour organiser un voyage dans plusieurs endroits du monde par exemple.
135. **Ier** : Parce que sinon toi tu avais prévu une fin ou (...)
136. **Ié** : non
137. **Ier** : Ouvert donc.
138. **Ié** : L'idée c'était vraiment d'accueillir les nouveaux. A chaque fois qu'un élève arrive hop, ça permet de lui donner la mallette de départ avec le vocabulaire de la ville, du collège, etc et puis qu'il l'exploite et les autres de réviser. Mais la fin non, ça finissait pas. Un petit incendie sur un immeuble, ça pourrait être ça [rire]
139. **Ier** : Un feu de forêt qui se répand sur le stade [rire]
140. **Ié** : Puis on appelle les pompiers.

Entretien n°3

Lieu : Collège Aimé Césaire à Grenoble

Date : le 05.07.2022

Interviewée : Mme Beck, principale-adjointe du collège Aimé Césaire et ancienne enseignante du premier degré.

1. **Interviewer :** Donc vous m'avez dit avoir fait une simulation globale il y a quelques années, et j'aimerais en savoir plus parce que j'en fais une moi-même au collège. Donc vous m'avez dit que c'était en classe de perf.
2. **Iée :** C'était les classes de perfectionnement, donc c'était dans les années, que je dise pas de bêtises, entre 90, 91, 92, dans ces années là. Et donc c'était des classes de perfectionnement, les ancêtres des ULIS en fait.
3. **Ier :** Ok ULIS, pas SEGPA.
4. **Iée :** Non, non pas SEGPA, ça ne fonctionnait pas du tout comme une ULIS, hein. Les classes de perfectionnement c'était d'abord une classe, c'était pas un dispositif, c'était des élèves qui avaient des troubles du comportement, des troubles cognitifs de l'apprentissage, qui relevaient du champ du handicap aussi mais il n'y avait pas d'inclusion dans les classes. Enfin en tout cas, quand on faisait des inclusions à l'époque, c'était euh, c'était comment dire, innovant.
5. **Ier :** D'accord, mais du coup la classe se situait dans un établissement scolaire.
6. **Iée :** Ouais, on était dans une école primaire et c'était qu'une classe entre 10 et 15 élèves. Donc il y avait les classes du CP au CM2 et la classe de perfectionnement.
7. **Ier :** Donc ça ressemble un peu à une ULIS.
8. **Iée :** Ça ressemble à une ULIS sauf que les élèves n'étaient pas inclus en ordinaire. C'est un peu comme l'UPE2A qui avant était une classe d'accueil sans inclusion. Les classes de perf c'est une classe constituée; les élèves sont majoritairement dans la classe de perfectionnement. Après, il y a trente ans, hein déjà, on travaillait ensemble en co-enseignement en arts plastiques, EPS et musique. Je ne faisais jamais seule, je le faisais avec un collègue de CE2, CE1 voilà et on montait des projets.
9. **Ier :** D'accord, et vous, vous étiez l'enseignante référente ?

- 10. Iée :** Moi, j'étais institutrice spécialisée en classe de perf.
- 11. Ier :** Donc c'était un niveau primaire ou (...)
- 12. Iée :** De la maternelle au CE1/ CE2. Et après ces élèves, ils allaient majoritairement en foyer d'orientation pour la SEGPA. Et les perfs ont disparues, je ne sais plus, quand sont apparues les CLIS.
- 13. Ier :** Dans les années 2000, je crois.
- 14. Iée :** Oui c'est ça. Les classes d'intégration scolaire et qui sont devenues après les ULIS. Unité localisée d'inclusion scolaire, voilà le passage de CLIS à ULISS c'est vraiment l'inclusion dans les classes ordinaires.
- 15. Ier :** Et donc dans ce cadre-là, vous avez fait une ou plusieurs simulations globales.
- 16. Iée:** J'ai fait une simulation, enfin j'en ai fait plusieurs mais qu'une thématique en fait. J'ai fait l'île déserte, voilà. J'ai fait que l'île mais je l'ai fait trois ans, trois quatre ans je ne sais plus. J'en ai fait plusieurs années de suite.
- 17. Ier :** En reprenant (...)
- 18. Iée :** En reprenant le scénario initial mais comme j'avais des élèves, je les avais quatre ans. Donc ceux qui avaient déjà fait une simulation globale ben il fallait chaque fois trouver des choses nouvelles sinon ils refaisaient la même chose.
- 19. Ier :** Oui.
- 20. Iée :** Donc j'ai du le faire trois ans de suite, avec des fois les mêmes élèves plus des nouveaux qui ont été inclus dans le truc. Alors ils nous arrivaient quand-même de refaire des choses qu'on avait faites.
- 21. Ier :** Les choses qui ont bien marché Ouais et du coup le scénario vous l'avez écrit vous ou vous l'avez pris dans une simulation existante ?
- 22. Iée :** Ouais, je l'ai pris d'une simulation existante, du moins le point de départ. Et puis après je me suis inspirée de ce que je pouvais trouver. Et à l'époque c'était pas internet hein. C'étaient des bouquins de simulation globale.
- 23. Ier :** Les livres de la B.E.L.C, vous vous rappelez ? Des livres avec une couverture cartonnée bleue ?
- 24. Iée:** Franchement là, je ne sais plus.
- 25. Ier :** C'est qu'il n'y en a pas beaucoup en fait..Un par thème, l'île, l'immeuble,.etc.
- 26. Iée :** L'immeuble je m'en rappelle, mais moi ça ne me plaisait pas trop en fait. L'école était dans un milieu urbain et je me disais bah c'est des gamins qui vivent dans des immeubles toute la journée, refaire une simulation là-dessus. L'île c'est quand-même plus dépaysant, au niveau de l'imaginaire c'est plus intéressant. Même au niveau

géographie, on peut faire plein de choses beaucoup plus intéressantes. Ouais, l'immeuble ça me tentait pas quoi, je trouvais qu' il n'y avait pas le côté évasion. Du coup, j'ai fait l'île. Mais pas d'internet par contre.

27. Ier : Pas d'internet, waoh ! [rire]

28. Iée: Là faudrait aller voir sur internet, je pense qu'il doit y avoir pas mal de trucs.

29. Ier : Euh, il y a des choses, (...) ben quelques enseignants qui ont publiés des rendus de simulation expérimentée avec leurs élèves. Mais bon c'est plutôt en primaire j'ai l'impression.

30. Iée : Ouais, moi je l'ai jamais vu faire en collège. Très franchement, je l'ai jamais vu faire en collège mais très très peu vu faire en école. Enfin moi je connais peu de gens qui faisaient des simulations globales. Pourquoi ? Comment je suis arrivée là-dedans ? Euh par hasard en fait, comme dans la pédagogie institutionnelle, en croisant un instit' qui au détour d'une réunion nous parle de ça et puis on se dit « ah ouais, ça c'est vachement bien » parce qu'on ne nous en parle ni à l'école normale, ni en formation euh, on ne nous en a jamais parlé.

31. Ier : Ben, c'est évoqué dans les masters de didactique des langues. Mais effectivement c'est peu évoqué, et moi j'ai l'impression que ça se fait de moins en moins, que c'est une pratique peu utilisée par rapport à l'époque des CLA ou des CLIS. Parce qu'il y avait du temps avec les élèves (...)

32. Iée : Des temps complets avec les élèves dans la CLA ou la CLIS alors que maintenant c'est plus éclaté quoi. Les élèves, les temps de regroupement dans l'UPE2A ou l'ULIS sont de moins en moins importants. Moi je trouve (...) alors, vous faites écouter à qui ?

33. Ier : Euh à moi-même, ensuite je le retranscris et je m'en servirai pour le mémoire, mais ça reste dans ce cadre-là.

34. Iée : Alors, je regrette. Je regrette cette période. Alors je suis pour l'inclusion. Je pense que c'est important que les élèves soient inclus mais quand c'est vraiment possible, quand (...) Alors que là maintenant ça fonctionne à l'inverse, en tout cas les ULIS, les élèves sont dans les classes le plus de temps possible et avec des AESH quand c'est possible et de temps en temps il y a des regroupements. Mais les regroupements euh, dans l'ULIS que j'ai quitté par exemple, il y a six ans maintenant, où je suis restée cinq ans, en fait il y a plus cet esprit de groupe. Les gamins sont à 80% du temps dans les classes et la coordinatrice ULIS est dans les classes avec les élèves. Et 20% du temps, ils sont regroupés en classe. Alors qu'avant c'était pas totalement inversé mais il y avait quand même beaucoup de temps forts, ensemble dans la classe. Alors il y avait le conseil, le quoi de neuf, on faisait un journal, des choses qui faisaient qu'y avait un sentiment d'appartenance à un groupe quoi. Et il y avait aussi des inclusions mais de manière beaucoup plus ponctuelle, voilà, en sciences quand c'était possible. Et comme ils étaient souvent ensemble dans la classe, il y avait, alors je ne suis pas dans les directives nationales où il faut inclure à tout

prix.

- 35. Ier :** Ouais il y a des élèves qui sont en inclusion mais malheureux en fait.
- 36. Iée :** Les élèves sont malheureux. Les profs sont malheureux. Euh, personne, personne ne s'y retrouve et moi je trouve, personnellement, que ce n'est pas forcément une bonne évolution. Voilà, où sinon je crois que si j'étais encore en ULIS je serais certainement en décalage avec ce qu'on me demanderait de faire. Mais de toute façon, je ne pourrais plus être en ULIS puisque les postes ULIS de collègue sont pour les professeurs du second degré qui ont passé le CAPI, enfin qui ont passé un examen. C'est plus pour les instits, moi je suis du premier degré mais il y a encore quinze ans on pouvait exercer dans du second degré. Mais maintenant c'est fini. J'étais en ULIS école aussi mais un moment donné j'en ai eu marre de la CLIS école et j'ai voulu aller voir ce qu'il se faisait au collège, donc je pouvais le faire. Là maintenant, je ne pourrais plus le faire, parce qu'on garde les enseignants premier degré pour le premier degré.
- 37. Ier :** C'était un peu le cas aussi en FLE, c'est beaucoup d'enseignants du premier degré qui devenaient prof de FLE.
- 38. Iée :** Voilà. Et donc du coup comme on avait quand-même des temps groupés, on avait le temps de faire des projets comme ça, des simulations globales quoi. Et euh, ben moi j'aimais bien, je trouvais ça super. Et puis pour les élèves, c'était à la fois un support qui les intéressaient. Ça permettait de faire quelque chose de vivant, ça donnait du sens à ce qu'on faisait. Quand on écrivait une lettre, des bouteilles à la mer par exemple, ça donnait du sens. Ils sont à fond dedans quoi. On imagine, on s'amuse.
- 39. Ier :** Et donc je voulais vous demander les objectifs généraux des simulations globales c'était pour travailler les bases du français, ou plutôt pour créer un (...)
- 40. Iée :** Créer un collectif, développer des compétences sociales, le vivre ensemble, la solidarité, l'entraide et puis après bien sûr faire du français et des maths. On a calculé la superficie de l'île par exemple, parce qu'un moment donné on voulait, ba il fallait qu'on sache les échelles. Alors il a fallu d'abord dessiner l'île et ensuite de décider l'échelle et la taille de l'île. Du coup on faisait des calculs, on faisait des maths. On faisait beaucoup de français quand-même, et aussi d'EPS, enfin d'EPS, de motricité en fait. Dans la salle d'EPS, on créait des espèces de parcours pour rallier un point à un autre de l'île, avec des bancs, des chaises, des tables, des tapis. Donc on faisait des circuits de motricité.
- 41. Ier :** Donc vous aviez à disposition une salle de sport.
- 42. Iée :** Ouais, on avait un gymnase.
- 43. Ier :** Ça c'est chouette. Beaucoup de motricité donc, parce que les élèves avaient des difficultés de mobilité ? Il y avait du handicap moteur ?
- 44. Iée :** Pas un handicap moteur, mais euh certains élèves pour monter à une échelle par exemple c'était compliqué, ou bien des problèmes de latéralisation droite/gauche, d'équilibre. Il fallait à un moment donné traverser un torrent. Donc bon comment on

fait pour simuler la traversée du torrent ? On avait, vous savez les barres de gym là, comment ça s'appelait déjà ?

45. Ier : Une poutre ?

46. Iée : Une poutre ; oui oui voilà une poutre. Donc on prenait la poutre et il fallait traverser la poutre pour traverser le torrent après il y avait une petite montagne, donc il fallait grimper les escaliers. Déjà il fallait créer un circuit et décider de ce qu'on allait prendre. On a une montagne à gravir alors qu'est ce qu'on va prendre ? On pouvait prendre une table avec une chaise. On pouvait prendre des espaliers, on avait des espaliers là accrochés sur le mur. On avait des cordes aussi, donc à un moment ils avaient fait Tarzan. Puis ils font, puis ça on le faisait plusieurs fois. Parce que chaque fois, on faisait une journée d'exploration: on va explorer l'île alors on fait notre circuit (...)

47. Ier : Et chacun a une identité fictive ?

48. Iée : Ouais, chacun se fait une espèce de carte d'identité. Ouais ils avaient chacun une identité fictive et chacun s'était réparti, un peu comme « Koh-Lanta », chacun ils ont un peu des rôles, alors après je sais plus ce qu'il y avait comme rôle. Il y avait un peu quand-même le leader, il y avait celui qui était plus chargé de faire une équipe, une équipe de, de (...) Il y avait une équipe de cuisiniers. Il y avait les bâtisseurs parce qu'il fallait après construire des abris, il fallait trouver de la nourriture. Après il fallait quand même retrouver un lien avec le continent donc on écrivait des cartes, on envoyait des bouteilles à la mer, on essayait (...), après on allait étudier parallèlement des extraits de Robinson. Voilà et du coup on s'inspirait un petit peu de ça pour créer de nouvelles scénettes quoi. Alors ça ne durait pas toute l'année par contre. C'était sur une période de deux mois à peu près.

49. Ier : Mais c'était intense ? A quelle fréquence vous faisiez la simulation lors de ces deux mois ?

50. Iée : Oui c'était intense. Tous les jours. On faisait tous les jours quelque chose en simulation globale mais pas toute l'année parce que j'avais peur que ça soit (...), que ça se perde un petit peu quoi. Après on faisait d'autres choses.

51. Ier : Ok, donc deux mois, un peu tous les jours ça faisait une bonne trentaine d'heures environ ?

52. Iée : Euh, une bonne trentaine d'heures, je dirais même plus avec tout le travail qu'on faisait en parallèle en fait. En français et en maths, ça, ça prenait du temps parfois. Par exemple écrire une lettre, il faut l'écrire, corriger les erreurs, la réécrire, ça prend euh, ça prend plusieurs jours. Ouais. Et puis après, comme on faisait de la pédagogie institutionnelle, on avait des correspondants et on écrivait des lettres collectives à nos correspondants. Et donc, on faisait ce qu'on appelait le journal de l'île. Et donc on résumait ce qu'il se passait tous les jours, à peu près, on laissait passer trois, quatre jours et on écrivait aux correspondants. Je me rappelle bien, on écrivait de grandes lettres qu'on affichait au mur. En fait, c'était un grand papier kraft accroché et, donc on écrivait la lettre au brouillon et ensuite chaque élève avait une bande de papier et il devait calligraphier, alors comme il voulait, sa phrase et ensuite on les

collait au fur et à mesure. Ca faisait des grandes lettres de couleur avec des bandes de différentes couleurs, j'ai encore des photos d'ailleurs . Et ça ça prend un temps fou parce que, enfin ça prend du temps parce qu'on calligraphie, après on illustre, etc.

53. Ier : Il y avait combien d'élèves qui participaient, à peu près ?

54. Iée : 11, 12, 13 à peu près. J'avais entre 10 et 13/14 élèves à l'époque.

55. Ier : Et vous avez des souvenirs d'élève qui était un peu dans le refus de l'activité ou tous étaient plutôt partants ?

56. Iée : Non j'ai pas le souvenir, non, non, non. Alors j'en avais peut-être qui étaient moins (...), sur certaines activités un peu moins emballés mais non j'ai pas le souvenir d'avoir des difficultés de ce genre.

57. Ier : Et est-ce que vous pensez que la simulation que vous avez faite a permis de favoriser l'inclusion ?

58. Iée : L'inclusion dans les classes ?

59. Ier : Oui.

60. Iée : Non pas trop, parce que les autres classes ne faisaient pas et donc euh (...)

61. Ier : Mais le fait de passer par ce biais-là, ça peut permettre aussi de libérer la parole, de prendre un peu confiance en soi, peut-être qu'ils ont aussi développer des compétences (...)

62. Iée : Bah ils ont développé des compétences, mais alors... Comme on n'était pas dans l'inclusion, c'était pas (...)

63. Ier : On parlait plus d'intégration à l'époque.

64. Iée : Oui c'était de l'intégration, mais oui ils ont développé des compétences, bah même langagières, corporelles, transversales aussi. Après euh, on les a (...). Je suis pas sûre que ce soit que la simulation globale qui ait permis qu'au niveau de l'inclusion et de l'intégration, ça ait permis d'améliorer des choses quoi. Ca a participé c'est certain, mais il y avait d'autres choses aussi. Par exemple, à côté de ça, de la simulation sur l'île, dans les établissements où j'ai fait ça, on avait aussi, on partait chaque année en classe découverte, mais pas que la classe de perf, on partait avec une autre classe et du coup longtemps avant on travaillait ensemble avec la classe et ensuite on partait ensemble en classe de découverte. Et ça aussi ça, au niveau de la communication, de l'échange, c'était très riche. Forcément la simulation a aidé mais si on fait que ça ben [hésitation].

65. Ier : Vous voulez dire que ce n'est pas un outil révolutionnaire.

66. Iée : Non, en effet.

- 67. Ier :** Puis il y avait cet aspect ludique aussi, c'est une sorte de grand jeu (...)
- 68. Iée :** Moi, je me servais de cet outil-là, pour moi c'était surtout un prétexte, oui euh un support, un prétexte pour libérer les élèves quoi. Qu'ils se libèrent, qu'ils se lâchent quoi. En CLIS comme en Perf, ou comme en UPE2A, c'est-à-dire « bon, allez maintenant on va faire une leçon de français et on va apprendre à ... ». Je veux dire ça sert à rien. On va apprendre pourquoi ? Ben, on va apprendre parce qu'on a besoin d'écrire une lettre, on va apprendre parce qu'on va écrire à nos copains correspondants, on va apprendre parce qu'on a besoin de s'organiser, etc.
- 69. Ier :** D'accord, dans l'idée de donner du sens aux apprentissages.
- 70. Iée :** Ouais, tout à fait.
- 71. Ier :** Dans la simulation globale que j'ai mise en place, j'ai envisagé l'apprentissage de manière informelle. C'est-à-dire, par exemple, je ne donne pas les règles de grammaire, je ne fais pas d'évaluation. Est-ce que c'était aussi le cas pour vous ?
- 72. Iée :** Non, moi j'évaluais pas, j'évaluais pas ça. J'évaluais mais après, à côté d'autres choses que je savais qu'ils avaient travaillées dans le cadre de la simulation globale. Un autre truc qu'on a fait ; sur l'île il faut se créer des règles, des règles de vie commune sur l'île. Et là, on est complètement dans les règles de la classe, dans les règles de la société et voilà, les règles de comportement. Et du coup, comme on était en pédagogie Freinet, on avait des ceintures de comportement. Donc, ils ont du coup voulu (...)
- 73. Ier :** Des ceintures de comportement ? Je connaissais la petite fusée là, vous voyez...
- 74. Iée :** Ouais ça me parle, mais là c'était des ceintures. Ca va de la blanche à la noire et donc chaque ceinture (...) alors ces ceintures elles existent en français, en maths, en grammaire, en conjugaison, en opération, en numération, en tout il y avait des ceintures. Et donc chaque élève avait ça et en comportement. Et quand un élève passait d'une ceinture à l'autre, il avait des devoirs supplémentaires mais il avait aussi des droits supplémentaires. Par exemple, quelqu'un qui était ceinture bleue, il pouvait euh, je sais pas, aller aux toilettes sans demander l'autorisation au prof. Il fallait être ceinture marron, je crois pour faire ça. Celui qui était ceinture bleue, il pouvait se déplacer dans la classe sans demander. Voilà.
- 75. Ier :** Ok, des sortes de petits privilèges (...)
- 76. Iée :** Moi, je n'appelais pas ça privilèges mais des droits plus importants que d'autres. Et du coup, ils ont voulu reproduire ce système de ceinture sur l'île.
- 77. Ier :** Ah ouais, intéressant.
- 78. Iée :** Et du coup ça a permis, enfin voilà, ils se donnent des règles de vie et on se dit que de toute façon ces règles-là, c'est celles de la société, c'est celles de la classe c'est celles de l'école, voilà. Ils aimaient bien en parler aux autres dans les classes. Mais ça j'ai jamais réussi à, en fait quand on a des classes de 20, 25 c'est pas évident.

J'ai jamais réussi à convaincre un instit, un collègue de se lancer dans une simulation globale avec moi.

- 79. Ier :** C'est marrant, ça me fait penser à un discussion que j'ai eu avec Hind C. (coordinatrice de la DSDEN), qui me poussait à voir avec les collègues du milieu ordinaire pour développer des simulations en ordinaire en fait. Mais je crois qu'ils n'ont pas beaucoup de temps.
- 80. Iée :** Ah non, ils n'ont pas beaucoup de temps et un programme chargé ...
- 81. Ier :** En plus, et du coup faire quelque chose de plus lié avec la classe ordinaire. Après moi, j'ai plutôt fait venir des profs de l'ordinaire pour (...)
- 82. Iée :** Oui, pour venir voir.
- 83. Ier :** Pour venir voir, mais surtout alimenter la simulation globale, du coup en maths, en histoire et en arts plastiques. Mais c'est que dans un sens, allez dans l'autre sens (...) après bon les élèves ont invité quelques copains de classe ordinaire pour leur montrer euh, mais ça reste très anecdotique.
- 84. Iée :** Alors après, il faut trouver du temps. Enfin c'est pas évident quand même hein. En fait, comme le fonctionnement sur les classes classiques est tellement saucissonné, c'est difficile quoi. Il faudrait que, je sais pas, il faudrait trouver euh (...).
- 85. Ier :** Il faudrait déjà au moins deux heures d'affilée par semaine. Je pense c'est le minimum.
- 86. Iée :** Deux heures ouais, deux heures avec deux profs. Après c'est pas impossible hein, il faudrait trouver deux profs, il faudrait l'anticiper quoi, deux profs qui auraient les élèves deux heures et sur ce créneau-là et allez hop on fait un projet de simulation et là on travaille (...). Le problème c'est qu'en simulation globale, on travaille plein de choses différentes, on travaille pas que du français, pas que des maths, pas que de l'art pla. Et donc ça voudrait dire qu'il faut accepter de donner du temps de sa discipline pour faire autre chose.
- 87. Ier :** Hum hum, après on pourrait imaginer une simulation au collège, pour un niveau défini, 6ème ou 5ème par exemple, où les profs pourraient passer une heure par semaine avec leur classe pour développer l'univers de la simulation dans sa discipline. Ça pourrait être une heure toutes les deux semaines par discipline, qu'il y ait plusieurs classes qui y passent. Enfin je crois que c'est assez libre et ouvert comme dispositif pour l'adapter à différents contextes, à différents objectifs, (...)
- 88. Iée :** Oui c'est vrai.
- 89. Ier :** Bon ben, c'est déjà pas mal d'infos tout ça (...)
- 90. Iée :** Ca fait très longtemps, alors j'essaye de m'en rappeler. Mais c'est marrant quand j'en parle, je vois encore les élèves faire des choses, je vois les élèves écrire des trucs, je vois la salle de gym où on faisait nos circuits. Je me rappelle d'une Sabrina. Une élève qui n'était pas très très à l'aise mais qui faisait quand-même. Euh, fin voilà,

je me rappelle de plein de trucs, c'était sympa, des bons souvenirs.

91. Ier : En tout cas, je vous remercie beaucoup de m'avoir consacré ce temps, c'était très instructif !

92. Iée : Bah de rien [rire], ça m'a fait plaisir. Alors bon courage pour la suite !

93. Ier: Merci!

Annexe 5 Tableau synoptique

Simulation Globale: FLEVILLE	
Présentation de la simulation globale	
Public	EANA, adolescents de 11 à 16 ans
Type d'enseignement	FLS/Sco
Niveaux CERCL	A1.1-A2
Canevas d'invention	Dominantes narratives: Fixe et imaginaire Cadre de la fiction: dans un lieu inconnu des apprenants à notre époque
Lieu-thème	Des îles aux villes
Durée et fréquence	Deux heures par semaine soit un total de 28 heures sur 5 mois (modalité extensive)
Période recommandée	À partir du second trimestre de l'année scolaire

Déroulement de la simulation globale

Chaque épisode est prévu pour une durée approximative de deux heures	Tâche intermédiaire	Documents-suppôts	Activités de communication langagière	Compétences visées			
				linguistiques		socioculturelles	pragmatiques et transversales
				grammaire	lexique		
Épisode 0 : La lettre	Présenter une ville	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Lettre rédigée par le formateur ◦ Fiche vierge (présentation d'une ville) 	1) Lecture collective et CE de la lettre 2) POI: présenter une ville		◦Lexique des caractéristiques d'une ville (population, maire, superficie, etc.)	◦Différentes villes du Monde	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Situer une ville sur une carte ◦ Décrire les caractéristiques principales d'une ville.
Épisode 1 : Identités secrètes	Créer la carte d'identité de son personnage	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Google Earth ◦ Carte d'identité vierge à compléter 	1) PE: compléter la carte 2) POI: faire connaissance	◦Les verbes être, avoir, s'appeler, venir de (+ nom d'un pays) au présent de l'indicatif	◦Lexique relatif à l'identité (nom, âge, nationalité, caractère,...)	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Différents pays et nationalités du Monde ◦ Les prénoms les plus répandus dans certains pays 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Compléter un document "administratif" ◦ Saluer, faire connaissance, se présenter

<p>Épisode 2 : Les bagages</p>	<p>Créer l'avatar de son personnage</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Portraits des personnages projetés au tableau ◦ Fiche « bagage » vierge ◦ malle à costumes 	<p>1) POI: « Qui est-ce » 2) PE: compléter son bagage 3) PO: présenter son bagage</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Structure interrogative : « Est-ce que » ◦ le présentatif « c'est » ◦ Le verbe porter au présent de l'indicatif 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Le lexique des bagages ◦ Le lexique des vêtements ◦ Le lexique des couleurs 		<ul style="list-style-type: none"> ◦ Décrire le style vestimentaire d'une personne
<p>Épisode 3 : Le voyage</p>	<p>Créer un roman-photo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Images de bateau en mer ◦ Bulles de « BD » vierges 	<p>1) POI: ronde des identités 2) PE : écrire des dialogues 3) Médiation: constituer des groupes</p>		<ul style="list-style-type: none"> ◦ Lexique de la météo ◦ Lexique de la mer (port, bateau, vagues, etc.) 		
<p>Épisode 4 : Les îles</p>	<p>Créer le plateau de jeu (carte des îles) Imaginer la faune des îles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Photos « vue du ciel » de paysages ◦ Jeu Hybrid 	<p>1) POI 2) Dessin +PE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◦ <i>il y a</i> ◦ Les verbes boire, manger, dormir au présent de l'indicatif 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Lexique des paysages ◦ Lexique des espèces animales 		<ul style="list-style-type: none"> ◦ Décrire un paysage ◦ Décrire un animal

<p>Épisode 5: La tempête</p>	<p>Présenter la faune</p> <p>Survivre à la tempête</p>	<p>◦ Jeu <i>Galerapagos</i></p>	<p>1) PO: présentation des animaux imaginaires 2) POI</p>	<p>◦ Le futur proche de l'indicatif (ex: je vais pêcher)</p>	<p>◦ Lexique du jeu de plateau (cartes, pions, pioche; passer; etc)</p>	<p>◦ Découverte d'un jeu de plateau</p>	<p>◦ S'organiser, convaincre, décider.</p> <p>◦ Comprendre les règles d'un jeu semi-coopératif</p>
<p>Épisode 6 : L'école de charpentier</p>	<p>Créer son habitation</p>	<p>◦ Powerpoint ◦ Kapla</p>	<p>1) CO (les consignes) 2) POI: s'organiser pour occuper l'espace</p>		<p>◦ Lexique des figures géométriques et de certains solides ◦ Lexique de certains bâtiments</p>	<p>◦ Découvrir le métier de charpentier</p>	<p>◦ Réaliser des solides ◦ Construire une maquette</p>
<p>Épisode 7 : Le trésor</p>	<p>Rédiger un itinéraire et trouver le trésor</p>	<p>◦ Deuxième lettre: cartes au trésor ◦ Le parchemin</p>	<p>1) Lecture collective et CE de la lettre 2) PE collective 3) Médiation: traduction collective du message codé</p>	<p>◦ Les verbes de déplacement (avancer, tourner, traverser, etc.) au présent de l'indicatif</p>	<p>◦ Lexique des paysages</p>	<p>◦ Différents alphabets et langues du Monde</p>	<p>◦ S'orienter, se repérer dans l'espace</p>

Épisode 8 : Le marché	Acheter du matériel	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Site internet : convertisseur de devises. ◦ Matériel divers de construction 	POI	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Pronom interrogatif « combien » ◦ Quelques adverbes de quantité : <i>peu, trop, beaucoup, assez, etc.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Lexique des matériaux (planches, cordes, peinture,...) 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Différentes devises monétaires du Monde 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Convertir différentes monnaies en euros ◦ Négocier / Marchander ◦ Additionner, soustraire (mathématiques)
Épisode 9 : Naissance des villes	Nommer la ville Choisir un maire Construire un bâtiment collectif dans chaque ville	<ul style="list-style-type: none"> ◦ tract électoral vierge 	1) POI: choisir un nom pour sa ville. 2) PE: rédiger un tract électoral 3) POI: choisir un maire et s'organiser	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Superlatifs : <i>la plus, la moins</i> ◦ le verbe être au futur (<i>ce sera</i>) ◦ l'expression du but (<i>pour</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ lexique de la réglementation (interdit, autorisé, obligatoire) ◦ quelques verbes d'actions ◦ lexique des bâtiments 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Le suffrage universel direct 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ faire campagne: Argumenter et convaincre ◦ Construire une maquette
Épisode 10 : L'architecte (intervenant)	Construire un pont pour relier les deux villes	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Matériel divers de construction 	1) CO (les explications) 2) POI		<ul style="list-style-type: none"> ◦ lexique des métiers (salaire, études, fonctions,...) 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Découvrir le métier d'architecte ◦ Différents types de pont. 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Comprendre la structure d'un pont

Épisode 11 : Action(s)	Participer à une course cycliste	◦ jeu: <i>Dicycle Race</i>	1) CO (règles du jeu) 2) POI		◦ lexique de la ville ◦ lexique du jeu (paire, suite, etc.)	◦ Découverte d'un jeu de dés compétitifs	◦ les probabilités
	Devenir Détective	◦ jeu <i>Micromacro Crime City</i>	1) CO (règles du jeu) 2) CE - Médiation (interpréter)		◦ lexique de la ville, du fait divers	◦ Découverte d'un jeu d'enquêtes coopératif	◦ Faire des hypothèses et des déductions
	Devenir Cuisinier	◦ jeu <i>Sandwich</i>	1) CO (règles du jeu) 2) POI		◦ lexique des ingrédients	◦ Découverte d'un jeu de combinaison de cartes	◦ Exprimer ses goûts
Épisode 12 : « Flegarou »	Nature versus Culture	◦ jeu adapté des <i>Loups garous de Thiercelieux</i>	1) CO (règles du jeu) 2) POI		◦ lexique du jeu (rôles et fonctions)	◦ Découverte d'un jeu semi-coopératif	Argumenter, convaincre, bluffer
Épisode 13 : Dénouement (intervenant)	Créer une pancarte de bienvenue pour chaque ville	◦ Matériel de gravure (gouges, peinture, presse, etc.)	1) CO (présentation de l'atelier) 2) Création /POI		◦ lexique de la gravure, des formes, des couleurs, de la composition.	◦ Découvrir la gravure et le principe de sérigraphie	◦ Produire une oeuvre artistique

Annexe 6 Scénario pédagogique

Étapes	DÉROULEMENT	Modalités de travail	Activités langagières	Durée
Épisode 0 : la lettre				2h
Matériel et supports	<p>-Vidéoprojecteur pour projeter la lettre (voir annexe 7: document 1): et <i>Google Earth</i> au tableau.</p> <p>-Photocopies du modèle “présenter une ville”(voir Annexe 7, document 2)</p>			
Mise en route et présentation du projet	<p>-document déclencheur de la simulation globale: la classe reçoit une lettre (livrée par un complice, un collègue, un élève d'une autre classe,un AED, etc.)</p> <p>-la projeter en grand au tableau et la faire lire par plusieurs apprenants. Au fur et à mesure de la lecture demander à des volontaires de venir illustrer le message au tableau.</p> <p>-une fois que la lettre est comprise par l'ensemble du groupe, indiquer aux apprenants que désormais toutes les x heures de tel jour seront consacrées à cette aventure sur une période x mois.</p> <p>-Demander : “C'est quoi une ville ?” L'écrire au tableau. “Quelle ville connaissez-vous ?” Établir une liste de villes citées par les apprenants.</p>	Groupe Classe (GC)	CE/POI	30 min

Découverte de la thématique de la ville	-Demander à chaque binôme de choisir une ville qui les attire. -leur demander de mener des recherches sur internet sur cette ville, de rédiger une courte présentation à partir d'un modèle pour le présenter à l'oral au reste de la classe.	En binôme	CE/PO	1h30
--	--	-----------	-------	------

Épisode 1 : les identités secrètes				2h
Matériel et supports	-photocopies des cartes d'identité vierges (voir annexe 7, document 3) -des dés à 6 faces et à 10 faces -des cartes "caractères" -un ordinateur pour projeter <i>Google Earth</i> , le site de traduction et les forums des prénoms. - un smartphone avec l'application <i>FaceApp</i> (la version gratuite fait très bien l'affaire) -imprimante + plastifieuse			
Mise en route	-Rappeler l'événement de la semaine passée. -Relecture rapide de la lettre en insistant sur le caractère secret de la mission.	GC	POI	10 min
Création des identités fictives	-Distribuer les cartes d'identité aux apprenants. -Marche à suivre pour aider et guider les apprenants à créer leur identité secrète : le sexe : Tirage au sort. Lancer un dé. Les chiffres pairs pour le masculin et impairs pour le féminin	Individuelle: les apprenants circulent entre les différents	CE/PE Imagination	1h20

	<p>l'âge : Lancer deux dés. Le premier dé indique le chiffre des unités et le deuxième celui des dizaines. Pour permettre un large panel d'âges possibles tout en y mettant une limite, il convient d'utiliser un dé 6 pour le chiffre des dizaines et un dé 10 pour le chiffre des unités, ainsi les âges peuvent varier de 10 à 69 ans).</p> <p>la nationalité : Cliquer sur « j'ai de la chance » sur <i>Google Earth</i> et laisser le sort décider du lieu de naissance.</p> <p>la personnalité : Tirage au sort (maladroit, râleur, sage, rapide, malin, calme, sérieux, paresseux, timide, habile, bavard, extravagant, comique, chanceux). En plus de travailler le vocabulaire, les personnalités ont pour objectif de donner de la profondeur aux personnages. Il sera demandé aux apprenants d'en tenir compte lors des interactions orales en simulation, mais aussi dans le récit de leur aventure dans le journal de bord.</p> <p>le prénom : Chercher un prénom lié à sa nationalité. Suggestion : chercher dans les classements des prénoms les plus populaires dans le pays concerné sur un moteur de recherche.</p> <p>le nom : Suggestion : traduire le trait de personnalité dans la langue du personnage.</p> <p>Écrire une mini-biographie de son personnage (métier, situation familiale, loisirs, etc.)</p> <p>-Séance photo d'identité: Avec l'application <i>Faceapp</i>, les apprenants prennent leur portrait en photo. Ils peuvent le modifier en fonction de l'âge et du sexe de son personnage. Transférer les photos sur ordinateur, les imprimer, les découper et les coller sur la carte.</p>	modules pour compléter leur carte d'identité		
Faire connaissance	<p>-Par deux, les apprenants s'interrogent sur leur identité respective.</p> <p>-Chacun son tour, un apprenant passe au tableau et présente son binôme au reste du groupe.</p>	En binôme GC	POI	10 min 20 min

Épisode 2 : les bagages				2h
Matériel et supports	<ul style="list-style-type: none"> -un ordinateur pour projeter le trombinoscope des identités fictives au tableau. -les cartes “bagages” imprimées en double exemplaire (voir annexe 7, document 4) -une malle à déguisements -un smartphone avec l’application <i>FaceApp</i> 			
Mise en route	-Faire plusieurs parties de « Qui est-ce ? » avec les nouvelles identités des apprenants : les portraits sont projetés en grand au tableau. Chacun son tour, un apprenant passe au tableau et choisit secrètement un personnage. Les autres lui posent des questions sur son identité auxquelles il ne peut répondre que par « oui » ou par « non ». L'apprenant qui devine marque un point.	GC	POI	40 min

Faire ses valises	<p>Il y a six types de bagage: La vieille valise, la valise à roulettes, la banane, le sac de rando, le sac de piscine et la besace. Chaque type est en double. Deux apprenants auront donc le même bagage.</p> <p>-Distribuer de manière aléatoire les cartes aux apprenants</p> <p><u>Explication des cartes:</u> Chaque type de bagage à une contenance différente, la vieille valise, par exemple, permet d'emporter 4 vêtements et 2 objets. Le nombre d'étoiles correspond au confort et détermine l'ordre de passage des apprenants dans la malle à costumes. Ceux qui ont le sac banane passent en premier pour choisir un seul vêtement, suivis de ceux qui ont le sac de rando qui eux peuvent choisir 3 vêtements, etc. Le choix des objets est totalement libre. Les faire réfléchir sur un objet qu'ils jugent utile pour un tel voyage, et un objet « plaisir » qu'ils aimeraient emporter avec eux. Dans une perspective réaliste, il conviendrait de limiter la taille des objets à celle d'une valise. Rappeler que sur l'île, il n'y a pas d'électricité. Du moins pas encore.</p>	GC	CE/CO	15 min
	<p>-Une fois les cartes expliquées, laisser la possibilité aux apprenants de s'échanger leur carte.</p>	GC	POI	5 min
	<p>-Le choix des vêtements peut commencer en respectant l'ordre de passage évoqué précédemment.</p> <p>-Une fois que tous les apprenants sont déguisés, faire une photo de groupe et une photo plein pieds de chacun et leur demander de remplir la carte : colorier le bagage, écrire les vêtements récupérés et les objets choisis.</p>	Individuelle	PE	45 min
	<p>-Quand chacun a fini sa carte, faire passer les élèves au tableau pour présenter leur bagage et ce qu'il contient.</p>	GC	PO	15 min

Épisode 3: le voyage				2h
Matériel et supports	<ul style="list-style-type: none"> -les personnages fictifs sous forme d'avatar. Au préalable, transformer les photos plein pied des apprenants (voir épisode précédent), les transformer avec <i>FaceApp</i>, les imprimer, les découper, les plastifier et les fixer sur un socle) -banque d'image imprimée en couleurs (voir annexe, document 5) - musique d'ambiance sur le thème de la mer. - des bulles de BD vierges de différentes tailles et différentes formes. 			
Mise en route	<p>-Les apprenants découvrent leur avatar et le placent sur le plateau. Faire une ronde des identités fictives. Un apprenant rappelle le nom et prénom de son personnage fictif et désigne une autre personne. Celle-ci répète le nom du précédent, ajoute le sien et désigne une nouvelle personne et ainsi de suite. Une fois, le tour complété, recommencer en ajoutant de nouvelles informations sur les identités (la nationalité, l'âge, le trait de caractère, etc.)</p> <p>-Retour sur la première lettre, interroger les élèves sur le sens du « PS »</p>	GC	POI	20 min

Épisode 4: les îles				2h
Matériel et supports	<ul style="list-style-type: none"> -60 tuiles "île" (voir annexe, document 6) -deux grilles du jeu <i>Hybrid</i> en format A3 (modèle accessible ici: https://bouletcorp.com/2020/03/16/hybrides-le-jeu/) - photocopies des modèles "présenter un animal fantastique" (voir annexe, document 7) 			
Mise en route	<ul style="list-style-type: none"> -Demander aux apprenants de résumer ce qu'il s'est passé depuis le début de la simulation (avec le padlet comme support); -rappeler la constitution des groupes des deux îles 	GC face au tableau	PO	10 min
La découverte des îles	<p>Pour chaque île :</p> <ul style="list-style-type: none"> -placer une tuile "plage" comme carte de départ -faire 2 piles face cachée : 30 tuiles "côte" et 30 tuiles "terrain". <p>Tour à tour, chaque apprenant pioche dans l'un des deux tas. Il montre la tuile au reste du groupe, la commente et la place à côté d'une tuile déjà dévoilée.</p> <p>Au fil des tours, l'île se révèle, prend forme et se complète, telle une exploration en terre inconnue. (Les apprenants sont face à deux choix : Le premier est de choisir entre une carte côte ou terrain, ce qui influencera la taille de l'île et/ou le nombre d'îlots. Le deuxième est de choisir l'emplacement de la case, ce qui influencera la typographie et la forme de l'île.)</p>	Demi-groupe (DG)	POI	45min

La faune	-Chaque groupe fait une partie d' <i>Hybride</i>	DG	PE	40min
	-Chaque demi-groupe se divise en binôme. Chaque binôme choisit un « hybride » et lui invente des caractéristiques à partir du modèle (voir matériel et supports)	en binôme		20min

Épisode 5 la tempête				2h
Matériel et supports	-le jeu de société <i>Galerapagos</i> - une centaine de kaplas (20 par apprenants)			
Mise en route	-Chaque binôme passe au tableau présenter la faune de l'île qu'il habite.	GC face au tableau	PO	15min

Survivre à la tempête	-Introduire <i>Galerapagos</i> :une énorme tempête est en approche, il faut vite se créer un abri et stocker de l'eau et de la nourriture pour survivre.	GC autour de la maquette	CO	30 min
	- <u>explication des règles</u> : (accessibles ici ¹)			
	-Faire une partie de <i>Galerapagos</i> . A l'issue de la partie, le bois « fictif » récolté dans le jeu se matérialise en <i>kapla</i> . Après avoir pris soin de ranimer les perdants, tous les apprenants reçoivent 20 kaplas chacun.		POI	1h10

Épisode 6 : l'école de charpentier				2h
Matériel et supports	-une centaine de kaplas -diaporama “école de charpentier” (ici)			

¹ http://www.gigamic.com/files/catalog/products/rules/gigamic_galerapagos_rules_fr_04-2017-web.pdf

Mise en route	<p>- Faire résumer l'épisode précédent par les apprenants</p> <p>-Chaque apprenant récupère ses 20 kaplas.</p>	GC face au tableau	PO	10 min
L'école de charpentier	<p>-Lancer le diaporama : chaque étape correspond à un défi du plus simple au plus complexe. Suivre les indications et chronométrer les différentes étapes. L'apprenant le plus rapide qui réussit à reproduire correctement la figure demandée marque des points.</p> <p>-Une fois le diaporama terminé, les apprenants qui ont marqué le plus de points choisissent en premier l'emplacement de leur habitation sur le plateau.</p> <p>(Laisser la possibilité aux apprenants de mutualiser leur matériel pour construire une plus grande maison commune pour vivre en colocation.)</p> <p>-les apprenants en mobilisant leurs nouvelles compétences de charpentier sont libres de construire leur habitation sur l'île. (si possible, leur fournir de la colle à bois pour fixer leur construction dans la durée)</p>	GC face au tableau	CO Observation/ Reproduction / Réflexion	1h00 10min 40min

Épisode 7 : la chasse au trésor				2h
Matériel et supports	<ul style="list-style-type: none"> -deux bouteilles à la mer (voir annexe document 8) -des feuilles A4 (brouillon) et 2 feuilles A3 (une par groupe) -le parchemin (voir annexe document 9) -le trésor (une boîte et des billets de banque fac-similés) (voir annexe document 10) 			
Mise en route	<ul style="list-style-type: none"> -Réunir les apprenants autour de la maquette et leur demander de présenter leur habitation et où elle se situe sur l'île. -Chaque île reçoit une bouteille à la mer -Demander aux apprenants de lire la lettre en demi-groupe et s'assurer que tout le monde ait compris : il s'agit bien d'une carte au trésor mais de l'île voisine. 	GC autour de la maquette	POI	20 min
Rédiger l'itinéraire menant au trésor pour l'île voisine	-À partir de la carte, chaque groupe doit écrire l'itinéraire qui mène au trésor et le transmettre par voie aérienne à l'île voisine. (sous forme d'avion en papier par exemple)	DG autour de la maquette	PE	40 min

Suivre un itinéraire	<p>-Chaque groupe reçoit l'itinéraire et suit les instructions pour trouver le trésor.</p> <p>-Les apprenants se mettent d'accord sur l'endroit précis. Si l'endroit est correct (à une case près), un parchemin apparaît.</p>	DG autour de la maquette	CE	10 min
Le parchemin	<p>-La fusion des deux parchemins révèle un message codé, rédigé dans différents alphabets et différentes langues.(voire annexe)</p> <p>-Le projeter au tableau et faire identifier les différentes langues qui composent le message par les apprenants.</p> <p>-Chaque apprenant possède une clef (sa langue première) pour décoder une partie du message. Leur demander d'écrire la traduction en français au tableau. Une fois l'intégralité du message révélé, le trésor apparaît sur le plateau. Il contient des billets de banque de différentes devises (et des bonbons). Chaque île en reçoit la moitié.</p>	GC face au tableau	CE-PE	40 min

Épisode 8 : le marché				2h
Matériel et supports	<p>-4 photocopies du tableau des devises en A3 (voir annexe, document 11)</p> <p>-matériel pour la maquette: colle, ficelle, papier cartonné coloré, tissu, peinture, baguette en bois, matériel recyclé (ex: boîtes de médicaments, rond de papier toilette, etc.)</p>			

Mise en route	-Projeter le <i>padlet</i> (mis à jour) au tableau. Demander aux apprenants de résumer l'aventure depuis le début.	GC face au tableau	POI	10 min
Convertir l'argent du trésor en euros.	-Demander aux apprenants de convertir la totalité du trésor en euros en donnant à chaque groupe un tableau à remplir. Les inciter à se répartir les tâches et à bien observer les billets pour comprendre de quel pays ils proviennent. Leur indiquer comment accéder à un site «convertisseur de devises » et expliquer son fonctionnement.	DG sur les ordinateurs	Médiation	40 min
L'addition s'il vous plaît	-Demander à chaque groupe de calculer la somme totale d'argent en euros dont il dispose. -On compare les résultats (identiques si tout est bon) et on change les devises étrangères en euros. (C'est tout à fait possible d'accorder un bonus pour le groupe le plus rapide, ou un malus en cas d'erreur.)	DG au tableau	Calcul	20min
Le marché du bricolage	-Entre temps, un bateau marchand a fait escale et a installé son marché. -Chaque groupe s'organise librement pour acheter les matériaux qu'ils jugeront nécessaires à la construction de leur ville.	DG autour de la maquette	POI	50 min

Épisode 9 : Naissance des villes				2h
Matériel et supports	-photocopies du modèle “tract électoral” (voir annexe. document 12) -plusieurs piles de jetons numérotés de 1 à x (nombre d’apprenants)			
Mise en route	-Faire résumer l’épisode précédent par les apprenants	GC	PO	10 min
Donner un nom à la ville	-Demander à chaque groupe de trouver un nom pour leur ville. Orienter les apprenants en panne d’inspiration à chercher dans les villes existantes, à penser à un jeu de mots avec la forme de l’île, ou une caractéristique qu’ils souhaitent donner à leur ville. -Une fois que chaque groupe dispose d’au moins quatre propositions, procéder à un vote.	DG autour de la maquette	POI	20min

Les élections municipales	<p>-Chaque apprenant remplit « un tract électoral » avec deux projets de lois et un projet pour la ville.</p> <p>-Chacun leur tour, ils présentent leur projet pour la ville au reste du groupe.</p> <p>-Distribuer des jetons numérotés de 1 à x (nombre de candidats) à chaque apprenant. Leur demander de placer l'ensemble de leurs jetons face cachée sur les tracts en fonction de leur préférence, 1 étant la candidature qui plaît le moins.</p> <p>-Procéder aux dépouillements : l'apprenant dont le tract remporte le plus de points (somme des valeurs des jetons) devient maire de sa ville.</p>	Indiv. DG	PE PO	40 min
Les grands travaux	<p>-Chaque île bâtit sa ville (en commençant par les projets du maire) avec le matériel acheté lors de l'épisode précédent.</p>	DG	POI /Construct ion	50 min

Épisode 10 : L'architecte				2h
Matériel et supports	-le matériel de construction (voir épisode 8)			
Mise en route	-Demander à chaque groupe de présenter sa ville. -Un architecte (intervenant extérieur) entre dans la simulation.(l'admirateur anonyme l'aurait contacté pour lui demander de venir donner un coup de main)	GC autour de la maquette	PO	10 min
La rencontre	-Demander à chaque apprenant de se présenter (sous leur identité fictive) et de présenter sa ville. -Les inviter à poser des questions à l'intervenant sur qui il est, qu'est ce qu'il fait ici, sur son métier, etc.	GC	POI	30 min

<p>Le défi</p>	<p>-L'architecte lance un défi aux apprenants : relier les deux villes par un pont. Après s'être assuré que tout le monde ait bien compris le sens du mot pont, il demande à chacun d'en dessiner un sur une feuille blanche.</p> <p>-A partir de ces dessins, l'architecte illustre les différentes parties d'un pont (tablier, piles, câbles,etc.) et les principes physiques à connaître pour la construction d'un pont (la portée, la poussée, la suspension).</p> <p>- Au milieu des deux grandes îles se trouve une petite île. Chaque ville doit construire son propre pont pour relier la petite île et ainsi connecter les deux îles.</p>	<p>GC</p> <p>DG</p>	<p>CO</p> <p>Construction</p>	<p>1h20</p>
-----------------------	--	---------------------	-------------------------------	-------------

Épisode 11 : Action(s)				2h
Matériel et supports	-Jeu <i>Dicycle Race</i> -Jeu <i>Micromacro Crime City</i> -Jeu <i>Sandwich</i>			
Mise en route	-Projeter le <i>padlet</i> (mis à jour) au tableau. Demander aux apprenants de résumer les derniers épisodes. (Maintenant que les deux villes sont connectées, les groupes peuvent à nouveau se mélanger) -Laisser à chacun le choix entre trois activités : A. Participer à une course cycliste B. Se former au métier de détective C. Devenir cuisinier. -Au bout d'une heure, si les parties sont terminées, inviter les apprenants à changer d'activité.	GC	PO CO	10 min

<p>A Course cycliste</p>	<p>-Expliquer les règles du jeu <i>Dicycle Race</i> (préalablement installé sur la maquette) : chaque carte correspond à une étape de la course, pour la passer il suffit d'obtenir la combinaison de dés qui figure sur la carte en choisissant 6 dés parmi 18 dés de 3 couleurs différentes et en effectuant 3 lancers. Le premier joueur qui franchit la ligne d'arrivée gagne la partie.</p> <p>(la durée de la course et sa difficulté varient en fonction du nombre et de la nature des cartes)</p>	<p>DG /compétitif</p>	<p>POI</p>	<p>1h</p>
<p>B École de détective</p>	<p>-Présenter le poster du jeu (préalablement accroché) et expliquer les règles de <i>Micro Macro Crime City</i> « Vous allez résoudre des enquêtes en commençant par les plus faciles. Chaque enquête correspond à une suite de cartes qui se révèlent au fil des indices que vous trouverez , etc. »</p>	<p>DG /coopératif</p>	<p>CE-observation</p>	<p>1h</p>
<p>C Sandwicherie cherche cuistot</p>	<p>-Expliquer les règles du jeu <i>Sandwich</i> : avec les ingrédients qu'il a en main chaque joueur doit composer trois plats en essayant de les faire correspondre au goût des personnes qui les reçoivent. Le candidat qui remporte le plus de points gagne la partie (et devient l'heureux propriétaire d'une sandwicherie).</p>	<p>DG /compétitif</p>	<p>POI</p>	<p>1h</p>

Episode 12 : “Fle Garou”				2h
Matériel et supports	-Vidéo introductive du jeu <i>Fle Garou</i> (accessible ici) -Cartes rôles imprimées en couleurs, découpées et plastifiées (voir annexe, document 13)			
Mise en route	-Projeter la vidéo au tableau et demander aux apprenants ce qu'ils ont compris. La relancer si besoin.	GC face au tableau	CO	10 min

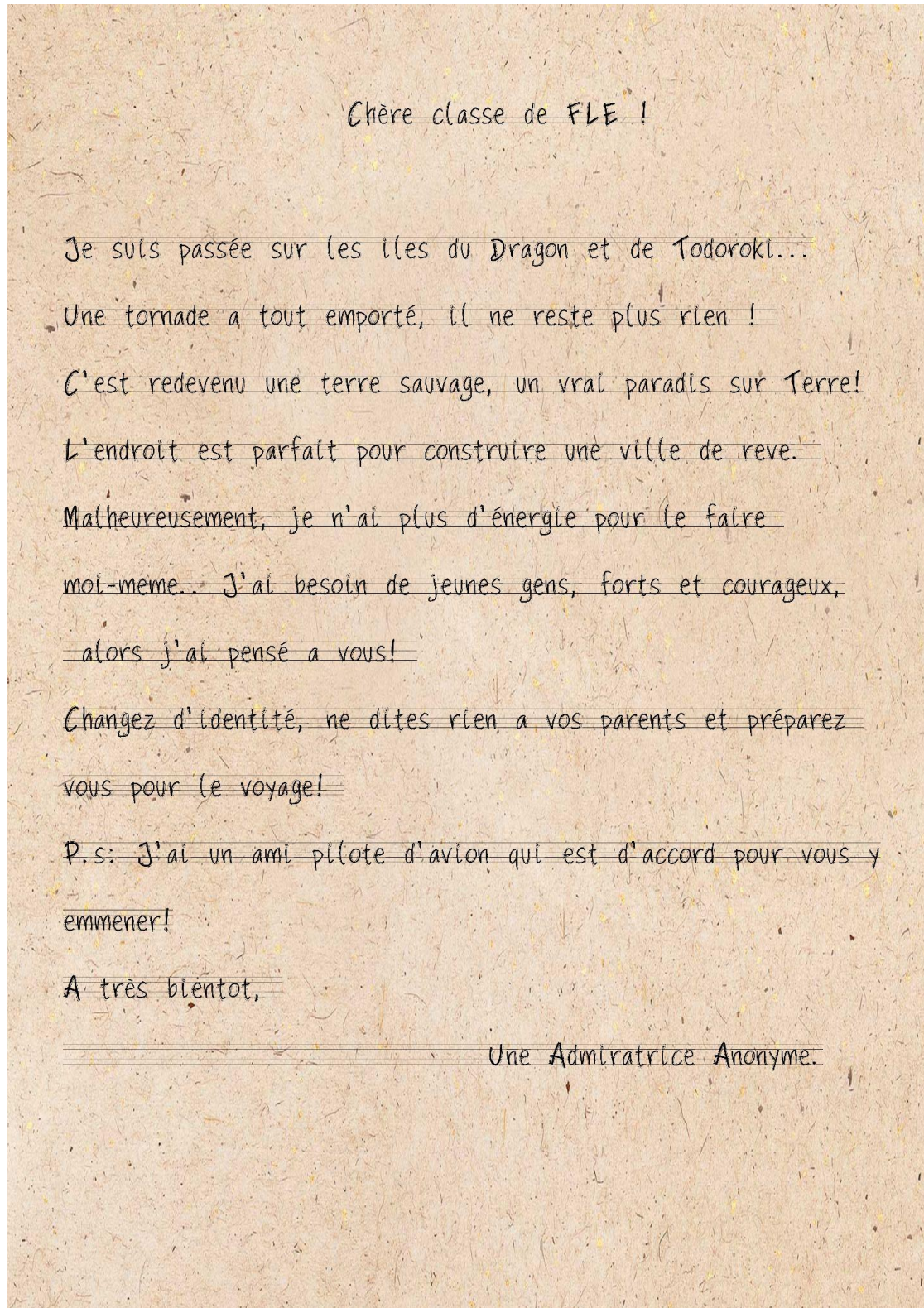
<p>La Nature contre-attaque</p>	<p>-Projeter la fiche « cartes rôle » du jeu au tableau.</p> <p>-Expliquer les objectifs de chacun et les pouvoirs de chaque personnage :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les esprits de la forêt (3), se réunissent la nuit, désignent un habitant et le transforment en animal. Ils gagnent lorsque tous les humains sont transformés. • Les humains se réunissent le jour, débattent pour savoir qui parmi eux est un esprit infiltré, et désignent un coupable. Le coupable révèle sa carte et sort du jeu. Les humains gagnent lorsque tous les esprits de la forêt sont démasqués. Parmi les humains certains ont des pouvoirs: <ul style="list-style-type: none"> -la police (le chasseur), avant d'être transformé peut tirer sur ce qu'il croit être un esprit de la forêt. Le joueur désigné est éliminé. -le médecin (la sorcière) redonne à un animal sa forme humaine. (une seule fois). -"l'astro love" (cupidon), en début de partie, aligne les planètes et crée ainsi un coup de foudre entre deux joueurs. Leur objectif est désormais de survivre ensemble au détriment de leur propre camp. -le journaliste (la petite fille) enquête la nuit et découvre l'identité secrète de la personne de son choix (une fois par nuit) -le pickpocket (le voleur), en début de partie, subtilise le rôle d'un autre joueur et se l'approprie. Le joueur dérobé retrouve un rôle d'humain lambda. -le maire est élu à la majorité en début de partie. Cette fonction donne au joueur désigné une voix de plus lors des phases de vote. <p>-Distribuer les cartes en début de partie. Chaque joueur découvre son rôle sans le divulguer:</p> <p>-Animer la partie. « La nuit tombe, les esprits se réveillent, etc. »</p> <p>Trois dénouements sont alors possibles:</p> <ul style="list-style-type: none"> -les esprits de la forêt gagnent et la ville est vouée à disparaître -les humains gagnent et l'île est vouée à disparaître -les esprits de la forêt et les humains trouvent un terrain d'entente: les humains peuvent rester à condition de respecter l'environnement. 	<p>GC</p> <p>/semi-coopératif</p>	<p>POI</p>	<p>1h50</p>
--	---	-----------------------------------	------------	-------------

Épisode 13 : Un nouveau départ				
Matériel et supports	-matériel de gravure apporté par l'intervenant: presse, gouges, encres, feuilles cartonnées, etc.			
Mise en route	-annoncer la visite d'un artiste-graveur. -questionner les apprenants sur le sens de ce terme. -l'intervenant entre en scène.	GC face au tableau	POI	10 min
La rencontre (2)	-Demander à chaque apprenant de se présenter (sous leur identité fictive) et de présenter leurs villes. -Les inviter à poser des questions à l'intervenant sur qui il est, qu'est ce qu'il fait ici, sur son métier, etc.	GC	POI	20 min

L'atelier gravure	<p>-L'artiste graveur explique quelques principes de la gravure et de l'impression sous presse aux apprenants.</p> <p>-Par une démonstration, il explique les différentes étapes pour réaliser une gravure. (préparer l'encre, graver les supports, étaler l'encre, essuyer, placer sur la presse et imprimer)</p> <p>-Il laisse les apprenants découvrir le matériel et faire des essais.</p> <p>-Il invite ensuite les apprenants à réaliser de grandes pancartes pour rendre leurs villes plus accueillantes.</p>	Demi-groupe	CO/ Création	30 min 1h
--------------------------	--	-------------	-----------------	------------------

Annexe 7 Documents-Supports de la simulation

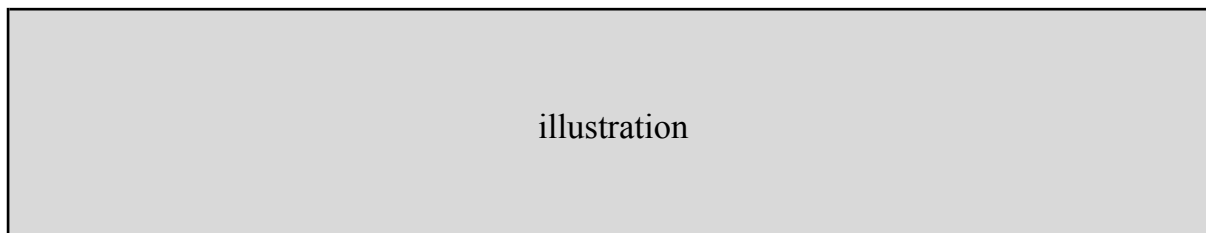
document 1: La lettre



document 2: Feuille de route, présentation d'une ville

Nom de la ville:

Pays:



Nom des habitant.e.s:

Nombre d'habitant.e.s:

Maire:

Date de fondation:

Altitude:

Superficie:

Spécialité:

Personnalité née dans cette ville:

Document 3: Carte d'identité

Carte d'identité

Nom: _____

Prénom: _____

Sexe: homme femme

Date de naissance: _____

Lieu de naissance: _____

signes particuliers: _____

profession: _____






situation familiale: _____

signature: _____

Document 4: Fiche bagages recto-verso

Prépare tes bagages !

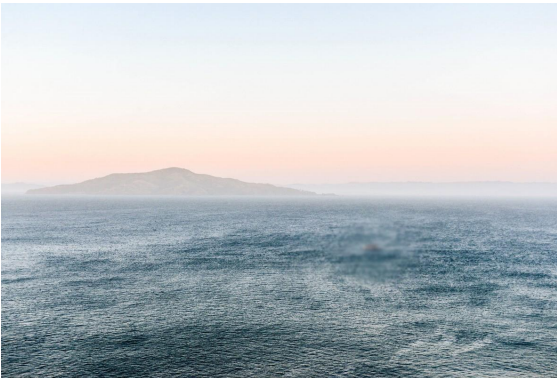
1 Choisis un bagage

	Nom: _____ Prénom: _____ Pays: _____
	Nom: _____ Prénom: _____ Pays: _____
	Nom: _____ Prénom: _____ Pays: _____
	Nom: _____ Prénom: _____ Pays: _____
	Nom: _____ Prénom: _____ Pays: _____

2 Remplis ton bagage

Cette vieille valise bien que solide et spacieuse est difficile à porter. Confort: ★	4 vêtements: • _____ • _____ 2 objets: • _____ • _____
Ce sac de piscine simple et léger est idéal pour la plage. Confort: ★★★	2 vêtements: • _____ • _____ 2 objets: • _____ • _____
Cette valise moderne à roulettes , bien que très design et très spacieuse n'est pas très solide. Confort: ★★	5 vêtements: • _____ • _____ • _____ • _____ • _____ 2 objets: • _____ • _____
Petit et léger, ce sac banane est parfait pour se déplacer en toute liberté. Confort: ★★★★★	1 vêtement: • _____ 1 objet: • _____
Ce sac de rando est le bagage idéal pour partir à l'aventure. Confort: ★★★	3 vêtements: • _____ • _____ • _____ 3 objets: • _____ • _____ • _____

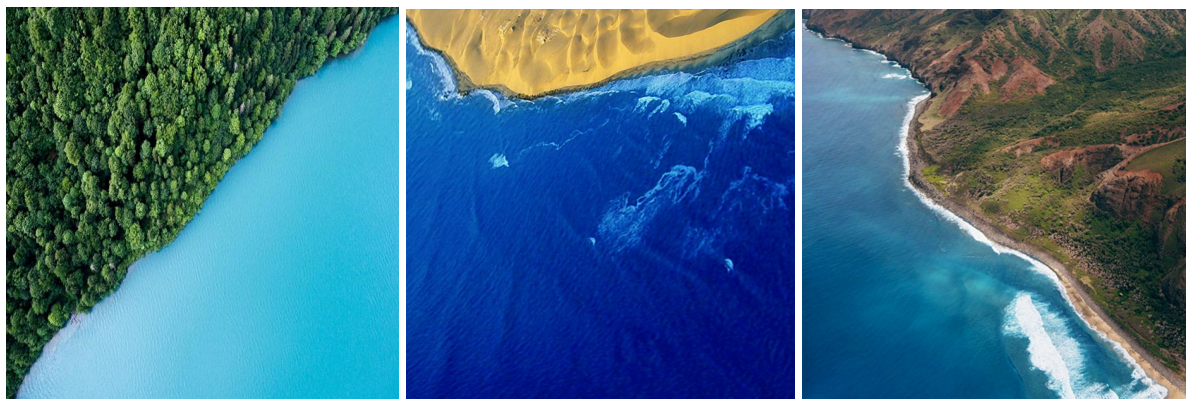
Document 5: exemples d'images libres de droit pour le Roman-photo



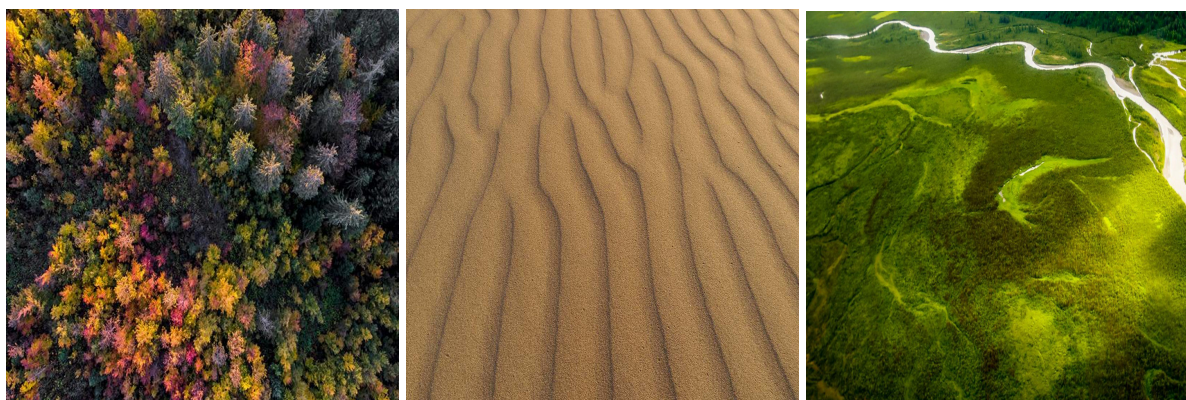
Document 6: exemples de tuiles pour constituer la carte des îles

(Chaque image trouvée sur internet est libre de droit)

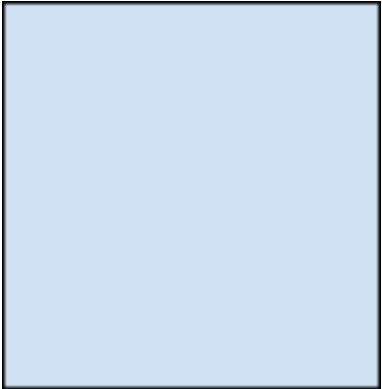
Tuiles “côte”:



Tuiles “terrain”:



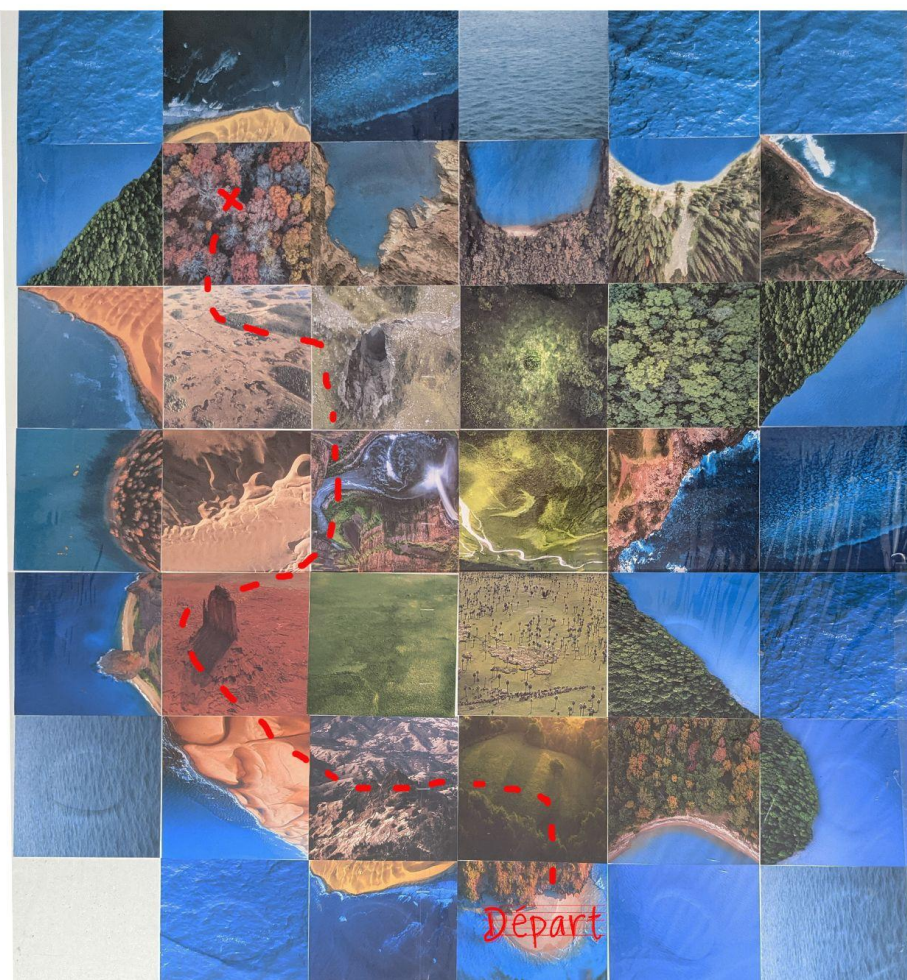
Document 7: Modèle de présentation: la faune des îles

<p>Nom :</p> <p>Famille / Espèce:</p> <p>Habitat:.....</p> <p>Zone géographique : île de/du</p> <p>Régime alimentaire:.....</p> <p>Description physique:</p> <p>Caractéristiques / Particularité(s) :.....</p>	
---	--

Document 8: Deux bouteilles à la mer

Bouteille 1:

Salut ! Je vous ai laissé un petit trésor
pour vous aider à construire votre ville.
Voici une carte pour le trouver:



Oups!! Erreur de destinataire...
Ecrivez l'itinéraire et envoyez-le par avion
à vos voisins. A.A

Bouteille 2:

Salut ! Je vous ai laissé un petit trésor
pour vous aider à construire votre ville.
Voici une carte pour le trouver:



Oups!! Erreur de destinataire...
Écrivez l'itinéraire et envoyez-le par avion
à vos voisins. A.A

Document 9: Le parchemin

السلام عليكم

Bravi, siete sulla
strada giusta!

For safety, Я сховався

பயங்கூழ் வாயிலு

në ishullin e vogël

between the 2 big islands!

Открой свои глаза

Buena Suerte et

hẹn sớm gặp lại!

Document 10: le trésor

planche 1:



planche 2:



Document 11: Différentes monnaies dans le Monde:

	Nom de la monnaie	Symbole	Pays	Valeur par rapport à l'€	Total à convertir en €
	Euro	€	Pays de la zone Euro	1€ = 1€	500€ = 500€
					
					
					
					
					
					
					
					
					
Total:					

Document 12: Tract électoral

Tract électoral

Nom du candidat : Je suis
et je me présente pour devenir Maire de

Programme :

Je veux faire de la ville la plus du Monde.
Je veux faire de la ville la moins.....du Monde.

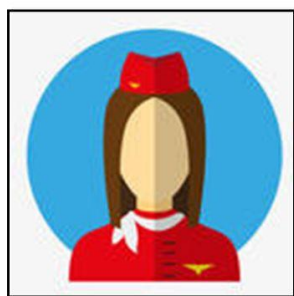
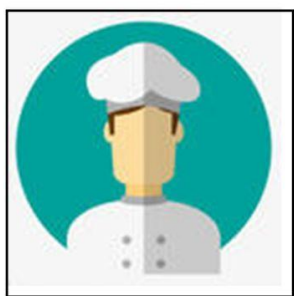
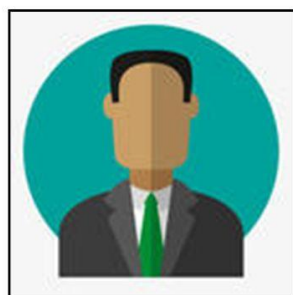
Projet de lois :

À, il sera obligatoire de
il sera autorisé de
il sera interdit de.....

Projet de construction :

Je propose de construire pour

Document 13: Cartes "rôle" du jeu *Fle Garou*



Document 14: Météo des humeurs

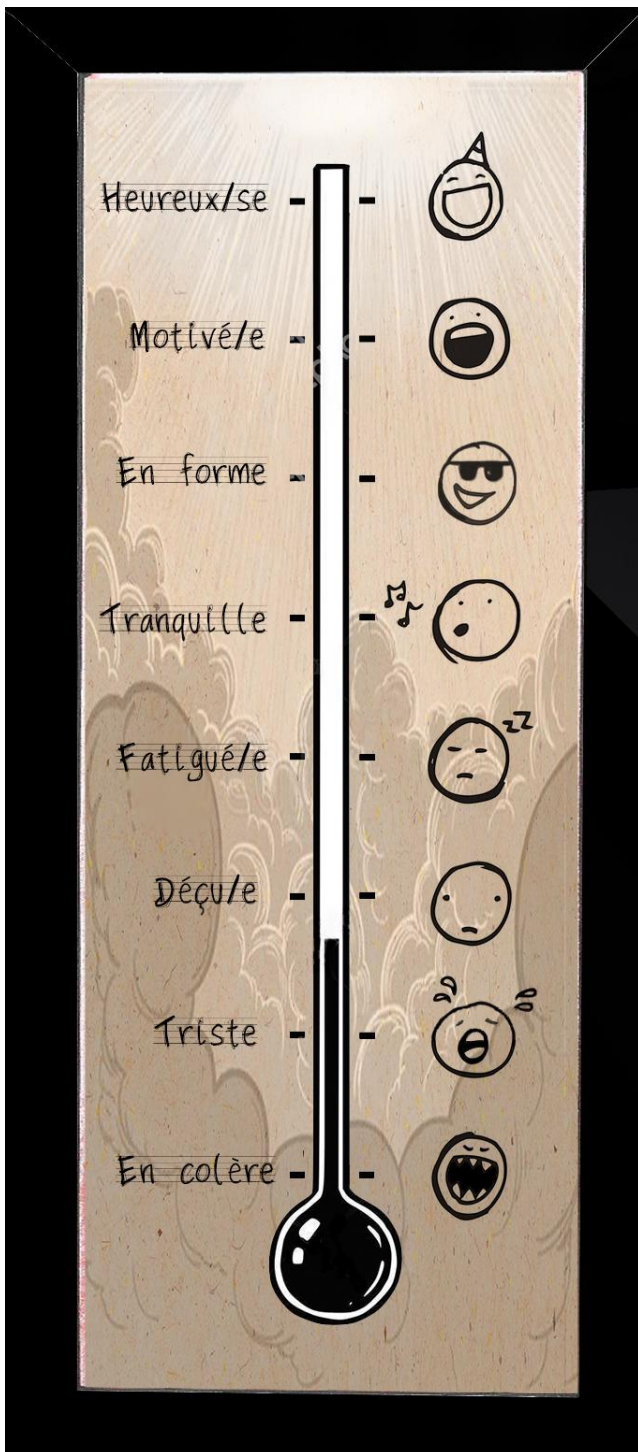


Table des matières

Table des matières	3
Illustrations	5
Figure 1 : <i>Les cinq unités fondamentales pour un parcours de simulation globale. Proposition pour une durée de 40 heures</i> , Yaiche (1996, p.27)	5
Figure 2 : <i>Tableau récapitulatif des simulations globales</i> , Yaiche (1996, p.26)	5
Figure 3 : <i>Tableau récapitulatif des applications proposées en fonction des activités de communication visées ou des compétences sollicitées</i> , Silva (2008, p.190-191)	6
Figure 4 : <i>Modèle CEPAJe simplifié</i> , Alvarez et Taly (2019, p.18)	6
Figure 5 : Vue aérienne d'une des deux îles (Citipiti)	7
Figure 6 : Grille du jeu Hybrides	7
Figure 7 : Cartes "rôles" du jeu Fle garou	8
Figure 8 : Séance "météo des humeurs"	9
Documents annexes	10
Annexe 1 Tableau des apprenants	11
Annexe 2 Enquête Climat Scolaire	13
Annexe 3 Questionnaire Apprenants	19
Annexe 4 Entretiens	22
Entretien n°1	23
Entretien n°2	31
Entretien n°3	41
Annexe 5 Tableau synoptique	50
Annexe 6 Scénario pédagogique	56
Épisode 0 : la lettre	56
Épisode 1 : les identités secrètes	57
Épisode 2 : les bagages	59
Épisode 3: le voyage	61
Épisode 4: les îles	63
Épisode 5 la tempête	64
Épisode 6 : l'école de charpentier	65
Épisode 7 : la chasse au trésor	67
Épisode 8 : le marché	68
Épisode 9 : Naissance des villes	70
Épisode 10 : L'architecte	72
Épisode 11 : Action(s)	74
Episode 12 : "Fle Garou"	76
Épisode 13 : Un nouveau départ	78
Annexe 7 Documents-Supports de la simulation	80
document 1: La lettre	80

document 2: Feuille de route, présentation d'une ville	81
Document 3: Carte d'identité	82
Document 4: Fiche bagages recto-verso	82
Document 5: exemples d'images libres de droit pour le Roman-photo	83
Document 6: exemples de tuiles pour constituer la carte des îles	84
Document 7: Modèle de présentation: la faune des îles	84
Document 8: Deux bouteilles à la mer	86
Document 9: Le parchemin	88
Document 10: le trésor	89
Document 11: Différentes monnaies dans le Monde:	90
Document 12: Tract électoral	91
Document 13: Cartes "rôle" du jeu Fle Garou	92
Document 14: Météo des humeurs	93